E3 ÖZEL! 50 SAYFA İÇERİK VE 4,5 SAAT DOLUSU VİDEO

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2013/07 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) Sayı: 69 · ISSN: 1307-8933



OYUN DÜNYASININ GELECEĞİ AVCUNUZDA

PS4 VS. XBOX ONE



DELİ MİSİN NESİN?

DEADPOOL



AYRICA

- GRID 2
- COMPANY OF HEROES 2
- MARVEL HEROES



SENİN ADIN E4 OLSUN

Bütün yıl boyunca doğum gününde alacağı hediyeleri hayal eden çocuk gibi bizde de bir E3 saplantısı var. Yılın farklı zamanlarında ne kadar güzel haberler çıkarsa çıksın, oyun dünyası nasıl büyük sürprizler yaparsa yapsın, oyuncular ve oyun dergileri olarak bizler yine de haberlerin çoğunu, en yeni oyunları, en sansasyonel duyuruları yılın bu zamanında görmek isteriz. Çünkü galiba bizi cezbeden şey sadece bu oyunlar değil, biraz da oyunlarla dolu bu paketin üstüne sarılmış olan parlak, janjanlı E3 kurdelesi oldu her zaman. Ve evet, bu yıl o paket her zamankinden daha büyük ve göz alıcıydı... Sadece yeni nesil konsollarla ilgili kıştan beri birikmiş sorularımızı yanıtlamakla kalmadı E3 2013, epeydir görmediğimiz kadar ilginç fikirlerle dolu yeni oyun serilerinin de yolda olduğunu müjdeledi.

Birazdan çevireceğiniz sayfaların (ve DVD'mizin) büyük kısmını da haliyle bu olağanüstü dolu E3'e ayırdık. Fuar boyunca bizim buradan yakalayabildiğimiz ve Tuğbek'le Faruk'un Amerika'dan getirdiği ne varsa hepsini toparlamaya çalıştık. Sadece bir tanesi hariç... Onca haber ve oyun içinden bir tanesini itinayla alıp şimdilik kimselerin ulaşamayacağı bir kenara kaldırdık. Ne kadar istesem de gelecek ayın sürprizini bozamam, o yüzden sadece gelecek ayın dergisini kaçırmamanızı önererek sizi içeri buyur ediyor ve kenara çekiliyorum.

Hoş geldiniz...

- Serpil Ulutürk

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…


oyungezer.com.tr


facebook.com/oyungezer


twitter.com/oyungezer

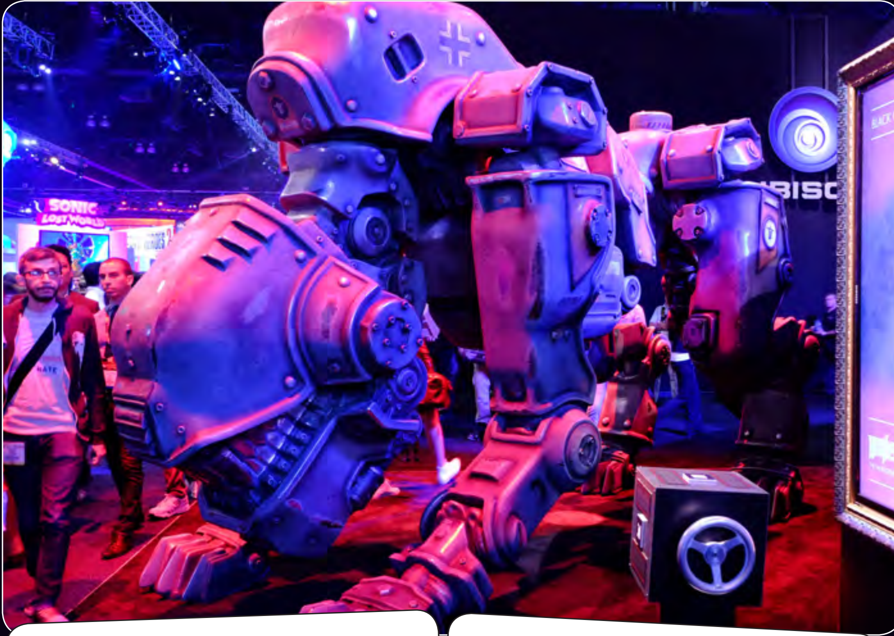


youtube.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

E3 2013 Özel



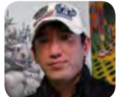




HABER



RÖPORTAJ



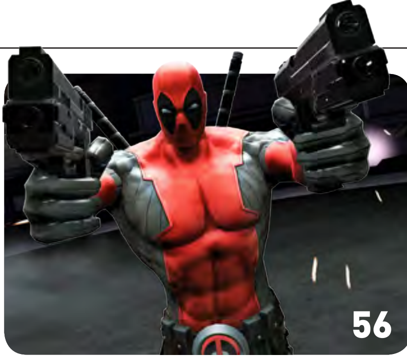








PC İNCELEME



DEADPOOL
Marvel'lerin Deadpool, Ali'ye konuk oluyor bu ay. Seviyoruz kendisini, iyi çocuktur (Deadpool'u diyorum).

60 ANOMALY 2
Kule savunma gibi ama değil. Burada biz kuleyiz, gidiyoruz (incelemeyi okuyun siz).

62 COMPANY OF HEROES 2
Company of Heroes fanatiklerini tatmin etmek güç, ama yedi yıllık bekleyişe değmiş.

67 GUNPOINT
Yapımına harcanan para, oyun ön siparişe açıldığı andan itibaren 64 saniye içinde geri kazanılmış... Yaşasın bağımsız yapımcılık!

70 GRID 2
Kokpitin yokluğunda GökPit'e oturuyoruz.

ORGANİZE SANAYİ



93 LG NEXUS 4
Nexus ailesinin geleceği ne olur bilemiyoruz. Ama şu da bir gerçek ki, Nexus 4'ü kimseden öğrenecek değiliz.

94 PHILIPS MIRA
Organize Sanayi olarak ev telefonu işine girdik.

95 LENOVO IDEAPAD YOGA 11
Çok oynak bir bilgisayar. Nereye çekerseniz geliyor.

96 WWDC 2013
Yeni Mac Pro'yu almak için hangi bankadan kredi çeksek bilemedik. Araştırıyoruz.

100 MSI MPOWER Z87
Son aylarda gelen anakartlara ne oldu böyle? Canımız çekiyor, bize de yazık.):

KONSOL İNCELEME



PERSONA 4 ARENA
Mükemmel bir RYO'yu dövüş oyununa dönüştürürseniz ne olur? P4A, yılın en iyilerinden.

76 FAST & FURIOUS: SHOWDOWN
"Leş & Çamur: Lanet Olsun Böyle Oyuna" diye Türkçeleştirdik.

77 DUST 514
CCP'den ücretsiz ücretli bir PlayStation 3 FPS'si. Sıka sıka ilerliyor, fakat herhalde pek eğlenemiyoruz (Sarp'ın yalancısıyız).

78 PRO CYCLING MANAGER 2013
İnsanoğlu "bipedal" derken bunu mu kast etmiştiniz?

EKRAN DIŞI



114 MAN OF STEEL
Filmden çıktıktan sonra ağzımızda sakız olan cümle "Ne efekt kasmışlar abi" idi. Tahmin edin gerisini.

115 BLACK SABBATH - 13
Ve Berkan yıllardır kilitli bir sandığın içinde saklanan o soruyu orta yerde soruverir...

116 EDITORS - THE WEIGHT OF YOUR LOVE
Yeni Editors albümünü en iyi Ekran Dışı editörleri anlayacaktır.

132 POSTA İDARESİ
Oyungezer ekibinin Dominik Cumhuriyeti'ni haritada gösterme çalışmaları başarısızlıkla sonuçlandı.

alizine wonderland 82

Alizine Wonderland'e hızaşırtma yaptık. Artık %22 daha performanslı çalışıyor.

PIXEL



137 UNUTULMAZ SERİLER: COMMAND & CONQUER
Tamam yahu, alın tüm Tiberium'lar sizin olsun (ne tantana çıktı be).

142 SON JETON: EARTHWORM JIM
Tip desen yok, meymenet desen ı-ıh. Solucan işte. Peki nedir bu Earthworm Jim'i bu kadar sempatik yapan?

144 ORADAYDIM
Ofiste deli gibi King of Fighters 13'ün oynandığı şu günlerde Ömer, Leona'nın öyküsünü anlatıyor.

bakmadan geçmeyin



121 KIYIDAKİLER... KÖŞEDEKİLER...
Gezi Parkı'nda olanları bizlere her daim hatırlatacak olanlar... Sizleri unutmayacağız.



140 BİTEN SERİLERİN İPTAL EDİLEN OYUNLARI
Devam oyunu ucundan görünür ve kaybolur ya bazen... İşte öyle bir şey.

oyun indeksi



OGZ_DVD

%78'İ E3 VİDEOLARIYLA KAPLI DVD
(ALTIN KAPLAMA OLANI YOLDA)

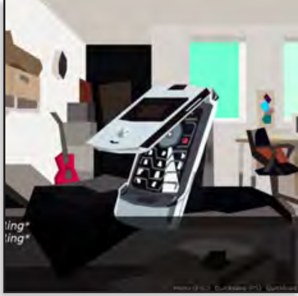
Save the Date!

AŞKTA KAZANMAK MÜMKÜN MÜ?

Baştan uyarayım: Bu yazı, oyunun sonuna dair spoiler içerir. Oyunu çoktan bitirenlerin ya da bitirmeye çalışmış olanların tepkisini duyar gibiyim: "Hangi sonu?"

Her türlü yolu deneyip Felicia'nın ölümüne engel olamayanlar, "kazanamayanlar" ve pes edenler için anlatayım: Oyunun "gerçek" sonuna ulaşmanın yolu sabırlı ve dürüst olmaktan geçiyor. Bir oyun oynadığınızı önce kendinize ardından da Felicia'ya itiraf ettiğinizde konuşma dallanıp budaklanıyor ve en sonunda Felicia size geriye kalan tek yolu güzelce anlatıyor.

Kazanma kaygısı gütmeyenler, Felicia'nın mutluluğuyla yetinebilenler için o seçenek daima orada: Ayrılmayı tercih ettiğinizde Felicia bir başkasıyla uzun bir yaşam sürüyor. İnatçılar için oyunun bir de "hacker" sonu var: Oyun dosyalarını kurcalayıp bir değişkeni etkinleştirdiğinizde mutlulukla dolup taşan abartılı bir son daha yaşayabiliyorsunuz. Ama öyle zoraki ki ister istemez "ben bundan daha iyisini yazarım" diyorsunuz. Eh, Felicia da öyle dememiş miydi zaten?







Oyun yapımcılarıyla aramızda gizli bir anlaşma var: Ortada bir bulmaca varsa, çözümü de mutlaka olmalı. Ayrıca her oyunun, iyi ya da kötü, mutlaka en az bir sonu bulunmalı. Başka türlüsü, nedense, "zaman kaybı". Sonlar söz konusu olduğunda da pek seçiciyiz; hoşumuza gitmediğinde hepimiz eleştirmen kesiliriz. Fakat yenisini yazmak konusunda en iyi ihtimalle tereddüte düşeriz. Sadece oyunlar da değil; düşünün, hangimiz bir kitabı yarıda bırakıp kalanını kendi hayal etmekle yetinebilecek kadar... nasıl demeli, özgür? Bir başkasının hayalini kendinizinkiyle tamamladığınızda sizi kim, nasıl yargılayacak? "Ama bu gerçek sonu değil ki?" Gerçek mi? Hangi gerçek?

Bir flört simülasyonundan beklemeyeceğiniz kadar derinlere inen, oyunlara ve hayata dair ders niteliğinde bir yapım *Save the Date*. Oyunu kazanamasak da, oynayarak bir şeyler kazandığımız kesin.

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Gunpoint
2- Medal Wars: The First One
3- Return to the Sky
4- A Dark Room
5- Jam#Gezi

UnderTale

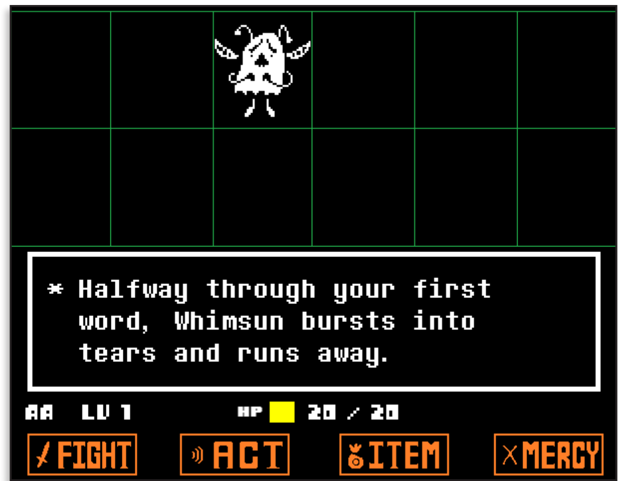
SAVAŞMAK KADER DEĞİL

Sevimli çiçek, anne şefkati, utancından kızaran kurbağa, akıllıca tasarlanmış bulmacalar... Hepsi bir yana, *UnderTale*'i bu kadar çok sevmemizin esas nedeni şu: Anlamaya çalışıyor. Savaşın çözüm getirmediğini, başka türlüsünün mümkün olduğunu biliyor. *UnderTale*'de kimsenin canının yanması gerekmiyor.

Sürprizlerini kaçırmak istemiyorum ama en azından temel mekaniğini anlatmalıyım: Klasik RYO mantığında, ilerlerken karşımıza düşmanlar çıkıyor ve savaş ekranına geçiş yapıyoruz. *UnderTale*'in farkıysa şu: Düşmanı analiz edip ona göre davranabiliyor, "Mercy" seçeneğiyle merhamet gösterebiliyorsunuz. Bu seçim size XP kazandırmıyor, ama sorarım, kazandırması mı gerekiyor?







E3 MACERAMIZ DVD'DE!

Bu ayki DVD'mizde 4,5 saati aşkın video var; başına oturmadan evvel tuvalet ihtiyacınızı karşılamanızı öneririz. Tabii tüm bu videoları sığdırabilmek için DVD'nin diğer bölümlerinden biraz kırpmak durumunda kaldık, af buyurun. Modlar, araçlar ve yamalar gelecek ay geri dönecek.




XBOX
Xbox
E3 2013
Media
Briefing


WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
RYSE
SON OF ROME

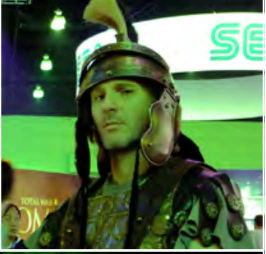

FORZA
5



360dr

e360 / Los Angeles Sef

Ölüm uyanır mı?
Denemesi bedava.
sf 22 >>





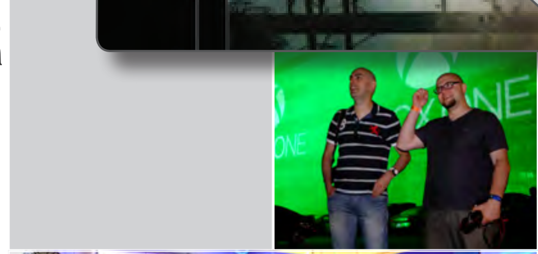


NESİL ÇATIŞMASI BAŞLIYOR

Bu sene E3'te iki ayrı dünya vardı. İlki geçen senelerden çok da farklı olmayan, sırada ne var diye beklediğimiz serilerin devam oyunlarından ibaretti. Hiçbiri formülünü bozmak istemeyen ama oyuncuların ilgisini kaybetmemek için de küçük enteresanlıklarla bezenmiş Assassins Creed'ler, Call of Duty'ler, Battlefield'lar... Ekonomik baskılar sebebiyle artık her sene yeni bir oyun üretmeye zorlanan bu serilerin, bu sene de sesi oldukça yüksek çıkıyordu. Köpekler, korsanlar ve gümbürtüyle çöken gökdelenler arasında gözümüzü boyamayı başardılar da. Ama ya heyecan? Orası tartışılır.

Diğer yandaysa yepyeni bir dünyanın kapılarının açılışına şahit olduk. Yeni nesil konsolların gücünü arkasına alan, yıllardır aynı serilere üretim yapmaktan sıkılmış ustaların yeni çocukları: Bu dünyanın gerçek anlamda yeni nesli. Geçen sene Watch Dogs ile hissettirmişti bu dalga kendini, bu sene The Division, Destiny, Titanfall ve benzerleriyle bizi resmen alıp götürdü.

Bu eski ve yeni nesil kahramanlarının ayrımı öylesine belirgindi ki, iç içe iki ayrı fuarı geziyormuşuz gibi geldi bize. Bizim yaşadığımız kafa karışıklığını siz de yaşamayın diye E3 içeriğini komple ayırmaya karar verdik. Geleneksel E360 bölümümüzde daha çok eski serilerdeki yenilikleri derlemeye çalıştık. Gün ışığına yeni yeni çıkan fikri mülklerin hikâyesini ise "Yeni Nesil Yeni Dünya" dosyamızda topladık. Yeni neslin en çarpıcı 12 oyununu o dosyada bulabilirsiniz. **-Tuğbek**











YENİ NESİL BALIKLAR VE KÖPEKLER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Son dönemde E3 konusunda çeşitli alışkanlıklar geliştirdik. Yemek yediğimiz yer, kaldığımız otel, hatta fuar alanını hangi yönden turlayacağımız bile bellidir. Başka bir geleneğimiz de son dönemde gösterilen *Call of Duty (CoD)* oyunlarına burun kıvırmaktır. Dönem fark etmeksizin çıkan her *Call of Duty* oyunu ince ince süzülür, yapımcıların yorumları dinlenir, yavaş çekim sahnelere, ekranın dört bir tarafından fırlayan patlamalara da göz attıktan sonra bizden o aynı yorum duyulur; *"Bu sene de hiçbir şey değiştirmemişler yahu!" Call of Duty: Ghosts* için pek çok şey söylenebilir ama bunlardan biri, son beş yılda ilk kez bir *CoD* oyununun yeni bir şeyler denediği olmalı. Fuar alanında gördük ki Activision, *Ghosts* ile beraber hem "yenilenmiş" grafik motoruna geçiyor hem de ilk kez oyunu farklı bir açıyla sunuyor bize. Son dönemde çıkan farklı karakterlerle anlatılan öykünün aksine bu sefer tek bir asker ve onun kardeşinin öyküsünü yaşayacağız. *Ghosts*, önceki *CoD* oyunlarının öyküsünü takip etmeyip, yepyeni bir öyküyü sıfırdan anlatıyor olacak. *Modern Warfare 2*'den hatırlayacağınız Ghost ve sevgili maskesi serinin takipçileri için yapılan basit bir göndermeden fazlası değil anlayacağınız. Oyunda kıyamet sonrası ABD durumu söz konusu ama ne kadar zorladıysak da yapımcılar, bu konuda ketum durmayı tercih ettiler. Süpriz bir şekilde başından beri kullandığımız kardeşler, Boston olayındaki Çeçen bombacılar gibi olaylara çok çarpık şekilde bakan, özünde kötü karakterler çıkarlarsa o kadar da şaşırmayacağız.



Ghosts gösteriminin yıldızı elbette ki sevimli köpeğimiz Riley. Adını *Modern Warfare 2*'nin Ghost'undan alan köpeğimiz, SEAL timlerinin kullandığı eğitmli köpeklerden. Riley yeri geldiğinde basit komutlarla düşmanlarını haklayabildiği gibi, kapalı alanlara cam ve açıklıklardan girip düşmanları dışarı çıkmaya zorlayabiliyor da. Bu durumda yavaş çekim girişlerin aksine asker ikilimizin tek yapması gereken kapı kenarlarına pusup kaçanları haklamak oluyor. Peki Riley'yi kontrol edebilecek miyiz? Yapımcılara bunu sorduğumuzda gerçek özel timlerin de köpeklere giydirdikleri giysi sayesinde kuçularını istedikleri gibi yönlendirebildiklerini anlattılar. Yani Riley'nin zırhındaki basınç noktaları ve kafasındaki kamera sayesinde "köpekli bölümler" görebileceğiz. Activision bu köpek olayının suyunu çıkarmazsa ilginç bir element olabilir gibi duruyor. Hemen hemen hepimizin hemfikir olduğu üzere, oyunun sonunda kendini feda edip kahramanca öleceğinden şüphemiz yok.

YAKINDAN BAKINCA GÜZELLEŞEN KÖPEKLER

Oyunun duyurusundan önce iyice yaygarası yapılan yeniliklerden biri de yeni grafik motoru oldu. Hemen söyleyelim grafik motoru iddia edildiği gibi yeni olmamakla beraber, neredeyse en küçük detayına kadar yenilenmiş. Xbox One ve PS4'te fazlasıyla göreceğimiz tessellation teknolojisinin yanı sıra mevcut konsollar için de daha detaylı modeller, HDR ışıklandırmalar ve Pixar'ın da kullandığı yaklaştıkça detayların artmasını sağlayan SubD teknolojisi var. Eğer bu terimler kafanızı karıştırıyorsa şöyle açıklayalım, *CoD Ghosts* Xbox 360 ve PS3 için görsel açıdan tatmin edici seviyelere gelmiş olsa da, özellikle *The Division* ve *Ryse* gibi oyunların hüküm süreceği yeni nesil konsollar için standartların çok altında kalıyor. Her şeye rağmen *CoD* fanatiklerinin oynanışın çok değişmediği sürece şikayetçi olacaklarını sanmıyoruz.

Toparlamak gerekirse *Call of Duty* cephesi, önemli değişikliklerle geliyor olmasına rağmen yeterince radikal veya yenilikçi olmamaları dolayısıyla bizi o kadar da heyecanlandıramadı. *Ghosts* son dönemde düşüşe geçen *CoD* oyunlarına biraz ivme kazandırabilir belki ama *Battlefield 4* gibi dişli bir rakiple boy ölçüşmek istiyorsa çok değişmesi gerekiyor. **-Ali**

Tür: FPS
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: Kasım 2013
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC



NEDEN GARRETT? NEDEEEEN??

THIEF



Bu yıl E3'ten beklediğim oyunlara bir haller olmuş. *Dishonored*'ın baş köşeye kurulduğu gizlilik türünün ilk kralı olarak *Thief*'in muhteşem bir şekilde geri dönmesini bekliyordum. Ama benim gördüğüm oynanış videoları, bu beklentimin boşa çıkacağının habercisi gibi.

Dövüşler berbat. Bir ağırlığı veya anlamı yok. Bir vuruş ve bir bloktan ibaret tüm yakın dövüş sistemi. Bu *Dishonored* değil, tamam, yakın dövüş onda da biraz sıkıntılıydı. Ama insan 2013 yılında karşısındakine kılıç savurduğunu, en azından, hissetmek istiyor. Düşmanların tepkileri geç, o kadar eğitime rağmen karşınızda saniyeler boyunca ne yapacağını bilmeden bekliyorlar. Siz de tek hamlede bayıltıyorsunuz onları.

Askerler biraz olsun kendi düzlemlerinin altını ve üstünü görmekten aciz gibiler. Apaçık ışıktayken baş hizalarının üstündeki bir çatıda durduğunuzu göremeyebiliyorlar. Veya, iki muhafızın arasından, neredeyse ikisine de sürtünerek geçiyorsunuz ve tek tepkileri "Birisini mi duyuyorum?!" demek oluyor. Neden? Çünkü karanlık/aydınlık göstergeniz sizin karanlıkta olduğunuzu buyuruyor! Ama değdim yahu! Nasıl fark etmezler?

Veee, *Thief*'i 2013 yılına taşımak için en gerekli şeyin eklenmesiyle tüm sorunlarımız da halloluyor: Yanan malikaneden kaçma bölümü! Hem de sizin kontrol etmediğiniz, belirlenmiş bir yolda otomatik koştuğunuz ve arada belirli tuşlara basarak yıkılan nesnelerden "*son anda*" kurtulduğunuz QTE'lerle bezenmiş bir kaçış bölümü! Nasıl, artık gönül rahatlığıyla can verebiliriz değil mi?

Yeni *Thief*'in neden yıllardır ertelendiği, neden sürekli ekipten birilerinin ayrıldığını E3 demosunu izledikten sonra mükemmel bir şekilde anladım. Zırt pırt "*Thief ekibinden ayrılma*" haberleri gelirken, hâlâ stabil bir ekipleri var mı bilmiyorum, ama daha çok işleri var. Şu haliyle çıkartıp bu büyük ismi heba etmesinler, ben 2015'e kadar beklemeye razıyım. **-Sinan**

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC



TAM ASFALTIN ERDİĞİ O ANDA

THE CREW

Yarış oyunlarını çok severim ama şahsen tercihim düz yarış oyunlarıdır. Açık dünyaymış, ortaklaşa yapılan görevlermiş, pek hazzetmem. Ama *The Crew* benim bile aklımı çeldi.

Önce bir şeye benzemeyen, anlamsız yarış oyunu fragmanları sürüsünden kendisini ayrıştırmayı başaran bir videoyla duyurusu yapıldı. Daha önce hiçbir yarış oyunu fragmanını tekrar izlediğimi hatırlamıyorum. Detaylı modifiyeye de işaret eden bu duyuru fragmanının ardından sıra oynanışa geldi.

The Crew için devasa bir yarış alanı tasarlanmış. 10 bin kilometre yol olduğu söyleniyor. Tüm ABD emrimize amade. Elbette gerçekteki kadar büyük bir ABD haritasından bahsetmiyorum ama hem şehirleriyle hem şehir dışıyla devasa bir alan olduğu kesin. Paradise City kümes gibi kalıyor diyeyim siz anlayın.

Gösterilen videoda bir kişi New York'ta illegal bir sokak yarışı yapıp polislerle uğraşırken, bir diğeri Dakota dağlarında binlerce "skill challenge"tan biri ile uğraşıyor, bir başkası da Las Vegas'ta arkadaşlarının yaptığı parkur sürelerini geçmeye çalışıyordu. Miami'de bulunan başka bir oyuncu ise başaramadığı zırhlı bir aracı yakalayıp hurdaya çevirme görevini yapabilmek için bu üç oyuncuya grup kurma daveti yolluyor. Kabul eden oyuncular Miami'ye ışınlanıyor, garaja girip modifikasyonları yapıyor ve başlıyorlar zırhlı aracı kovalamaya. Topraktan asfalta, çimenden kumsala... Ekranda görebildiğiniz her yere gidilebiliyor. Heyecanlı bir kovalamacanın ardından zırhlı aracın işini bitiriyorlar. Ve videoda son olarak rakip bir grup görülüyor. Çok oyunculu olarak yalnızca ortak görevler yapmayacağız, rakip gruplarla da mücadele içinde olacağız gibi duruyor.



Tek kişilik ve çok kişilik oyun ayrımı diye bir şey yok. Görsellik muhteşem. Araçların tamamı lisanslı. Oynamadan bilemeyiz ama en önemli şey olan sürüş ve hız hissiyatı da gayet sağlam duruyor. *The Crew* yapılmış en muazzam yarış oyunu bile olabilir. Takipte kalın. **-Ömer**

Tür: Yarış
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2014 başı
Platform: PS4, Xbox One, PC



KÖK VE KİBRİT SUYU

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Eğer ikinci E3 deneyimimin bana öğrettiği bir şey varsa, o da kondüsyonun elzem olduğudur. Özellikle de fuarda peşinden koştuğunuz tayfa Tuğbek ve Faruk Beylerden oluşuyorsa. İkinci günün sonunda Tuğbek Abi'den gelen "48 saattir uyumamışsın, hayatta evin yolunu bulamazsın sen bu halde. Gel bu gece bizim mekânda kal" teklifini geri çeviremeyip sert bir zeminde sızdıktan dört saat sonra uyandırıldım. Bir baktım Faruk Abi şınav çekiyor gözümün önünde... Faruk Abi'ye "günaydın" diyorum, bana "Doksandokuz... Yüz... Amma uyudun lan!" diyor. Yarım saat sonra da E3'te Warner Bros'a ayrılan bir odada *Arkham Origins*'i oynuyorum. Yanımda bana oyunu tarif eden yapımcı arkadaş: "*Origins*, *Arkham Asylum*'dan yaklaşık on yıl öncesini konu alıyor. Batman, şehirde ismini yeni yeni duyurmaya başlamış, gelecekte gırtlak gırtlağa geleceği çoğu süper kötüyle yeni tanışıyor. Black Mask, yılbaşı gecesi Batman'i öldürebilen ilk kişiy..." diye oyunun hikâyesini anlatıyor ama benim tek düşünebildiğim: "Reyiz, olmamış bu oyun."



Arkham serisinin Rocksteady olmadan yoluna devam ettiğini duyduğum an örümcek hislerim tingirdemeye başladı zaten. Oyunda ilk dikkat ettiğim şey, grafiklerin *Arkham City*'den kötü göründüğü. Şehir daha büyük bu sefer (malum, Gotham'dayız) ama sokaklar nedense bomboş ve ölü gözüküyor. *Arkham City*'nin rengarenk, çizgi romanlardan fırlamış, her köşesinde yeni bir maceranın beklediği o atmosferinin yerinde yeller esiyor. "Eh, dövüş sistemine bakayım bari" deyip bulaşacak bela arıyorum. İlk mücadelemden sağ çıktıktan sonra anlıyorum ki oyun mekanikleri de adam gibi devşirilememiş. Batman'in eski oyunlardaki o heybetli duruşu artık yok, kontroller tepkisiz, düşmanlar neredeyse hiç aynı anda saldırmıyor artık; alet-edevat ve yumruklar arasındaki geçiş eskiden olduğu gibi sorunsuz değil. Gizlilik gerektiren kısımlar, oyuna eklenilen uzaktan kumandalı batarang nedeniyle zorlayıcı ve gerilimli değil; zira bir yere gizlenip oturduğunuz yerden odayı temizleyebiliyorsunuz. Hoşuma giden tek şey, yeni Dedektif Modu. Eski oyunlardan daha derin bu sefer. Etraftaki ipuçlarını takip edip işlenilen suçu, geriye doğru sararak izleyebiliyor ve gitmeniz gereken yeri kestirmeye çalışıyorsunuz.





Oyunu oynadıktan sonra sohbet ederken sordum: "Özellikle konuşmak istediğiniz bir konu var mı?" diye. Adam bana sertçe "Rocksteady'le ilgili soru gelirse yürür giderim" deyince tepem attı. Yazık... Koskoca Arkham serisi, Rocksteady'nin gölgesinde kalmaktan korkan, eski oyunlarla aynı tadı tutturamayan insanların eline düşmüş durumda. Olmamış. **-Kaan**

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Warner Bros.
Çıkış Tarihi: 25 Ekim 2013
Platform: PS3, Xbox 360, PC, Wii U



KOCA FİRMA ÇANTA İLE ÇALINDI!

E3'e dair güzel haberler ya da ufak espriler yapıladursun, bir de üzücü haberimiz var aslında. 12 Haziran tarihinde Vlambeer stüdyosunun eş kurucusu Rami Ismail'in sırt çantası, sadece birkaç dakikalığına bıraktığı köşeden çalındı. İçerisinde bir Asus bilgisayar, iki iPad, iki PS Vita, bir adet Kindle, birkaç Avrupa-ABD fiş dönüştürücüsü ve "E3'ün tümüne enerji sağlayabilecek kadar kablo" olan bu çanta (boşuna koca firma demedik herhalde) kayıplara karışmış durumda. Her ne kadar Ismail polise gidip durumu bildirmiş olsa da herhangi bir geri dönüş olmamış.

Olayın acıklı kısmı ise daha önce *Ridiculous Fishing*, *Super Crate Box* gibi iOS oyunları yapan firmanın yeni multiplatform oyunu Luftrausers'ın son halinin de donanımların içinde olması. Yani çantayı kim çaldıysa, *Luftrauser* oyununun gelişmiş hali olan (sonuna eklenen -s ile anlamamız gerekirdi) *Luftrausers*'a da şu anda sahip.
Acıklı bir durum yahu, kendisine geçmiş olsun dileklerimizi buradan, dergimizin nadide sayfalarından iletiyoruz. Kayıpların en kısa zamanda telafi edilmesi umuduyla, kolaylıklar Vlambeer.



BETHESDA'DAN BÜYÜK CD PROJEKT VAR

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Tahmin edin bakalım bu seneki E3 fuarında "En İyi RYO" ödülünü hangi oyun aldı? A aaa, nasıl da biliverdiniz öyle hemen. Tabii ki *Witcher 3*'ün bu unvanı kapması hiç kimseyi şaşırtmadı. Bunun sebebi rakip yokluğundan değil, *Witcher 3* gerçekten apayrı bir oyun.

Oyunla ilgili daha önce bildiğimiz her şeyi ön bakış yazısında sizlere sunmuştuk hatırlarsanız. E3'te ise yeni oynanış fragmanına ek olarak bir de kapalı kapılar ardında yeni bir demo gösterildi ve bu demo bizim oyunun yeni mekanikleri hakkında daha fazla bilgi edinmemizi sağladı.

Hemen bir hatırlatmada bulunayım. *The Witcher 3*'ün hikâyesini anlamak için önceki oyunları oynamış olmanıza gerek olmayacak, çünkü daha önceki oyunlarda gördüğümüz veya karşılaştığımız krallar ve krallıklar çoktan yok olmuş. Bu sefer hikâye daha kişisel, bu sefer hedefimiz doğrudan Wild Hunt.

Demodaki ilk sürpriz Geralt'ın sakalları; sanki önceki oyunların üzerinden ne kadar zaman geçtiğini görmemizi istiyor CD Projekt. *The Witcher 3*'teki bölgeler gerçekten çok büyük, demonun içinde geçtiği, karlı dağlarıyla Skellige Islands da bu gerçeği yüzümüze çarpıyor. Burada yaşayanlar tamamen sizden bağımsız hareket ediyor ve günlük işlerine bakıyor. Yağmur mu yapıyor, dışarı çıkmamaya karar verebiliyorlar mesela. Buradaki adalardan biri olan Ard Skellig kapladığı alan bakımından *The Witcher 2* dünyasının tamamından daha büyük.



Bu büyük dünyanın en etkileyici yanı ise tamamen kesintisiz olması. *Skyrim*'de olduğu gibi bir zindan bulup yükleme sonrası ayrı bir ortama girmiyorsunuz. Her şey aynı dünya içinde meydana geliyor. Oyunda şimdilik görevin nerede olduğunu gösteren işaretler de yok, çünkü CD Projekt tüm araştırmayı sizin yapmanızı istiyor (ama tabii oyun çıkana kadar bu düşüncede bir yumuşama olacağını sanıyorum).

Demodaki bir yan görevde Geralt bir yaratığın peşine düşüyor ve biz de yeni yeteneklerinden birini görüyoruz. Geralt savaş sırasında kendini gizleyebiliyor ve düşmana arkasından sinsice yaklaşıp saldırabiliyor. Yaratığı öldürdükten sonra Geralt kamp ateşi başında meditasyon yaparken biz de oyunun gece – gündüz döngüsünü daha yakından görme şansını elde ediyoruz. Oyunun zaman ve hava durumu sistemi gerçekten de olağanüstü görüntüler sunuyor. Bunlar yalnızca kozmetik değişiklikler de değil, örneğin dolunaylı gecelerde kurtların daha saldırganlaştığına şahit olacağız.

Dinlenmemizin ardından cinayetlerin işlendiği bir köyü araştırmaya gidiyoruz. Geralt burada da duyularını daha keskin hale getiren yeni bir yetenek kullanıyor, ekran siyahlaşıyor ve kırmızı renkle gösterilen ipuçlarını takip etmeye başlıyoruz. Yeterince kanıt bulduğumuzda katil yaratık oyunun yaratık ansiklopedisinde yerini alıyor ve biz de böylece özellikleri hakkında fikir sahibi oluyoruz. Leshen ismindeki bu yaratıkla yaptığımız son derece etkileyici bir savaşın ardından (yaratıkların detaylarına ve yeteneklerine verilen özen gerçekten çok acayip) yaratığı öldürüp köye döndüğümüzde köylülerin de suçlu olduğunu düşündüğü yaşlıları öldürdüğünü görüyoruz. Bunun üzerine köye anarşi hakim oluyor ve üç ay sonra da geriye köyden eser kalmıyor. Her ne kadar demoda görevi tamamladıktan sonra flashback şeklinde bunları görsek de muhtemelen ana oyunda yaptığımız işlerin sonuçlarıyla üzerinden bayağı zaman geçtikten sonra karşılaşacağız.

Bu 45 dakikalık demo bile (ki grafikler henüz son halini almaktan uzak) tüm zamanların en iyi RYO'larından biriyle karşılaşacağımıza dair çok güçlü işaretler içeriyor. Oyunun PC'de nefis görüneceğinden zaten eminiz ama Xbox One ve PlayStation 4'ün donanım gücü ve özelliklerini de sonuna kadar kullanacağından kuşkumuz yok. *The Witcher 3* kapanışını her zamankinden daha çok oyuncuya ulaşarak yapacak ve belli ki bu son üzerinde uzun süre konuşulacak. **-Eser**

Tür: RYO **Yayıncı:** CD Projekt
Çıkış Tarihi: 2014 **Platform:** PC, PS4, Xbox One







GERÇEĞİNDEN İYİ OLMAYA GELİYOR

FORZA MOTORSPORT 5

Turn Studios son nesilde çıkardığı birbirinden kaliteli *Forza Motorsport* oyunlarıyla birlikte simülasyon bazlı yarış oyunları denildiğinde akla gelen ilk firma olmayı çoktan başardı. Sektörde standartları belirleyen, rakiplerinin onun seviyesine çıkmaya uğraştığı bir firma haline geldiyseniz, bu risk alabileceğiniz, daha doğrusu risk almanız gerektiği anlamına gelir. Diğer oyunlardan ve yapımcılardan bir adım önde olmak, rakipleriniz sizi yakalamaya uğraşıyorsa bu sektörün gerekliliklerinden biri özünde. *Forza Motorsport 5* bize bunu mümkün olan en hızlı şekilde göstermek üzere Microsoft'un ilk büyük bombası olarak E3'te yerini almıştı. Sizler de bizler gibi, artık eskimiş son dönem konsollarımızdaki yarış oyununun etkileyici olduğunu düşünen kitledenseniz, *Forza 5*'in hepimiz için büyük bir sıçrama olacağını şimdiden söylemeliyiz. Gerek Microsoft'un E3 sunumunda gerekse de yapılan basına özel toplantıda, oyun hakkında bolca bilgi aldık ama bütün bildiklerimiz ve duyduklarımız olmasa bile sadece *Forza 5*'e bakarak bu oyunun ne kadar özel olduğunu anlayabiliyorduk.

Tanıtım videosunda gösterilen Prag pisti, aynı zamanda basına oynatılan tek turluk piste de ev sahipliği yapıyordu. Daha önce mümkün olduğunca şehir içlerinden ve iç mekanlardan uzak durmayı tercih eden *Forza* oyunları, böyle kalabalık ve dolu bir şehre hayat vererek, birazcık da *Project Gotham Racing*'in yoluna sapmış diyebilirim. Şehir ve detay seviyesi muazzam seviyelerde, sadece yarışın geçtiği sokak değil, yanından geçip giderken saniyelik göz atabildiğimiz ara sokaklar bile o kadar detaylı ki inanmak mümkün değil. Binalar, binaların üzerindeki freskler haricinde, sizi ve muhteşem arabanızı görmeye gelmiş seyircilerin hayat verdiği o sokaklar bile başlı başına görülmeye değer. Baş tasarımcı Bill Giese, *Forza Motorsport* bunu Xbox One'ın gücü kadar kullandığı yeni nesil grafik motoruna da borçlu olduğunu özellikle belirtiyor. Muazzam seviyede detaylandırılmış şehre ek olarak oyuna bir de eklenen ışıklandırmaları gördüğünüzde geleceğe adım attığınızı daha iyi anlayacaksınız. Şehir içinde manevra yaptıkça oluşan ışık oyunları inanılmaz. Az önce karşı tepeden parlayan güneşi arkanıza aldığınızda aynı ışık bu sefer binaların camlarından sekiyor ve hemen ardından kokpitinizin aracın camına yansımasına neden oluyor. Basın etkilinliğinde Microsoft sadece tek bir tura izin veriyor olmasına rağmen, basın mensuplarının o deneyimi bir kez daha yaşayabilmek için tekrar tekrar sıraya giriyor olması bile durumu kendi içinde yeterince açıklıyordu.

Forza Motorsport'un olmazsa olmaz modu AutoVista'nın adı da ufak bir değişiklikle ForzaVista'ya evrilmiş. Bilmeyenler için anlatalım, bu modda araçları gezip detaylarını inceleyip, Top Gear sunucuları eşliğinde teknik detaylarını öğrenebiliyorduk. Ayrıca yarış pisti ve diğer araçlara güç harcanmadığı için bu modda oyundaki araçlar normalde olduğundan daha da iyi gözükür. İlginçtir, *Forza 5*'te böyle bir durum yok, araç pistte nasıl duruyorsa Vista'da da aynı güzellikte duruyor. ForzaVista'da gördüğünüz araç ile yarışta karşınıza çıkan arabaların detay olarak hiçbir farkı olmayacak. Xbox One'ın gücü bu gibi konularda kesinti yapmamamızı sağlıyor. Ancak küçük bir detay var elbette, yarış esnasında arabalara yaklaştıkça görebildiğimiz detay seviyesi doğal olarak artıyor. Örneğin bir aracın kaplamasını veya üzerindeki ufak detayları, yarış esnasında tamponuna yapışıp dikkatlice bakarken görebileceğiz. Uzaklaştıkça çıplak gözle görülen detay seviyesi de azalacak. ForzaVista modundaysa arabanın sürekli dibinde olmamız dolayısıyla sürekli görüyor olacağız. Ayrıca ForzaVista



Prag pisti sayesinde gördük ki Forza'nın yolu hafiften de olsa Project Gotham Racing'le kesişmiş, işin içine yaşayan şehir atmosferi girmiş.

30fps'de çalışırken, oyunun kendisi 60fps akıcılığında gidiyor olacak.

Forza 5'i diğer simülasyon oyunlarından ayıran en önemli özelliklerden olan erişilebilirliği de olduğu gibi duruyor. Daha önce hiç yarış oyunu oynamamış olan amcanız da, ara sıra size uğrayıp oyun oynadığınız arkadaşınız da doğru ayarlarla *Forza 5*'i oynayabilecek. *Forza* serisinin simgeleşmiş özelliklerinden olan zamanı geri alma özelliği de yerinde. Bunun haricinde geliştirilmiş fizik motoru sayesinde gelecek yeni etkiler de rahatlıkla kontrol edilebilecek. Örneğin artık lastik yanaklarının ısınması, ufak hasarların araca etkisi gibi yeni detaylar oyuna eklenmiş durumda.

Sıra beklerken ortaya çıkan bir konu da Xbox One kontrolleri oldu, zira artık oyun kolunun kendisi kadar tetiklere de geri bildirim eklenmesi en çok *Forza*'ya yaramış. Farklı yüzeylerden geçerken aracın verdiği tepkiler bir yana, siz gaza basarken motorun verdiği cevap, fren disklerinin aracı döneceği sert viraj öncesi bütün gücüyle tutmaya çalışması gibi normal araç içinde de hissedeceğiniz ve birçok oyuncunun bunu tam anlamıyla yaşamak için direksiyon aldığı tepkileri oyun kolu rahatlıkla verebiliyor. Hele bir de bu kolu FPS'lerde düşündüğümüzde, kanımız kaynadı diyebiliriz.

Xbox One'ın bütün nimetlerinden faydalanan bir oyun olarak *Forza 5*'in bulut teknolojisini kullanmaması elbette ki beklenemezdi. Çevrimiçi oynamıyorsanız yarış oyunlarının en büyük sorunlarından biri her zaman yapay zekâ olmuştur. İstediği kadar zor veya kolay olsun, ne yazık ki oyunculara hiçbir zaman gerçek insanlarla yarışma hissini veremezler. Yarışın sonlarına doğru yavaşlamaları, kusursuz çizgi üzerinde gitmeler veya yaptıkları göstermelik kazalar hangi oyunda olursa olsun yarış oyunu yapay zekâlarının tamamında gıcık ve iticidir. Bulutu kullanan Drivestar belki de şimdiye kadar mümkün olmayan bir şekilde bu klişeyi değiştirmeyi amaçlıyor. *Forza 5* siz ve bütün oyuncuların yarış esnasındaki davranışlarını teker teker kaydediyor. Virajları içten mi alıyorsunuz, ne sıklıkta rakibinize çarpıyorsunuz, yoldan ne kadar çıkıyor ve araç geçerken sağa sola sahte hamleler yaparak açık bekleyip beklemediğiniz gibi bütün detaylar oyun içinde depolanıp, Microsoft'un bulut sistemine aktarılıyor. Buradan oluşturulan profil sayesinde, bundan sonra oynayacağınız bütün tek kişilik rakipleriniz aslında gerçek oyuncuların davranış ve yarış tarzlarını kopyalıyor olacak. Sizin araç ve modifikasyon tercihlerinizi uygulayan ve daha önemlisi sizin gibi yarışan yapay zekânın neler yaptığını, kimlere karşı yarış kazanıp kaybettiğini rahatlıkla görebileceksiniz. Sürekli rekabet içinde olduğunuz oyuncularla kapışmadan önce onların Drivestar'larıyla kapışarak onların tarzı ve tepkilerine kendinizi alıştırabiliyorsunuz. Özetle Drivestar saçma ismine rağmen hem ciddi yarış fanatiklerinin hem de sıradan oyuncuların fazlasıyla işine yarayacak bir özellik.

Forza 5'te sizi izleyen bir kopyanız olacak. Drivestar ismindeki bu yakışıklının tüm derdi gerçek bir rakip doğallığına ulaşmak.

Biraz da Turn10'in şansına *Forza 5*, karşısına Sony'nin yeni bir *Gran Turismo* oyunuyla değil de *Driveclub* gibi ortalama gözüken bir oyunla çıkmasından dolayı özellikle parladı diyebiliriz. Fuarın en güzel gözüken oyunlarından biri olmasının yanı sıra, en oturmuş yeni nesil oyun da diyebileceğimiz *Forza 5* çok sağlam geliyor. Bir yarış oyunu fanatiğiyseniz ve hangi konsolu alacağınızı kara kara düşünüyorsanız *Forza 5* bu sorunuza net bir yanıt veriyor. -Ali

Tür: Yarış
Yayıncı: Microsoft Studios
Çıkış Tarihi: 2013 sonu
Platform: Xbox One



SONUNDA GÖRDÜK SENİ BE FAITH

Aylardır "Var", "Hayır yok", "Ama benim amcaoğlu EA'de çalışıyor, o var dedi", "Ön sipariş sayfasında 0.33 saniye göründü sankim" gibi bir dolu çalkantıyla adını manşetlerde tutmayı başaran *Mirror's Edge 2*, sinematik bir videoyla da olsa görücüye çıktı arkadaşlar. Hayırlı olsun.

FPS tarzına getirdiği farklı bakış açısıyla gönlümüzde taht kuran, geçen beş yıl boyunca "ama neden devamı gelmiyor?" diye yakarışlarda bulunmamıza sebep olan oyun, Faith ile birlikte dönüyor gibi hem de. Zaten önceki oyunda hâlâ aklanamamış olan kahramanımızın hikâyesi de devam oyununa gebeydi, ama tam olarak bizim kimi ve ne konumda yöneteceğimiz hiçbir surette açıklanmadı.

Yalnız tanıtım videosunda göze çarpan önemli bir şey, aksiyon miktarının önceki oyuna göre çokça artmış olduğuydu. Parkur koşuculuğunun merkezde olduğu oyun sanki düşmanla daha fazla içli dışlı olacağımızın habercisi niteliğinde. Umarız ki göstermeliktir bu konu, oyun özünden sırf aksiyon kitlesini memnun etmek için sert bir dönüş yapmaz.

ROMA HİÇ BU KADAR BÜYÜK OLMAMIŞTI

TOTAL WAR: ROME II

Bu sene E3'teki ilk randevumdu Total War, kalabalık bir baloda ilk dansı eski göz ağrısına ayırmak gibi. İyi ki de öyle olmuş, çünkü yeni konsolların heyecanı içindeki gözlerimden kaçabilirdi. Ama yıllardır strateji türünün zirvedeki serisi, eskimemek, yeni çağı yakalamak ve bir adım öteye gitmek için bildiği her yolu kullanmış.

Oyun için Sega'nın kurduğu çarpıcı odaya girip bilgisayarlardan birinin başına oturdum. Önce senaryo haritasında neler değiştiğini anlattılar ama maalesef oyunun bu kısmına el sürdürmediler. Rome II ile senaryo haritası devasa bir boyuta ulaşıyor. 200'ün üzerinde bölgeye sahip olan harita, git git bitmek bilmiyor. Üstelik grafikleri bütünüyle yenilenmiş ve Mısır'ın çöllerinden İskandinavya'nın karlı dağlarına doğru kaydıkça yavaş yavaş buz tutuşunu, atmosferinin nasıl güzel değiştiğini görebiliyorsunuz.

Harita öylesine büyük ki sadece Anadolu'da bile 10'dan fazla bölge var. Bu da beraberinde her bir bölgenin tek tek yönetilmesi zorluğunu getiriyor elbette. Buna çözüm olarak da eyalet sistemi getirilmiş. Bölgeler birleşip eyaletleri oluşturuyor, böylece hem daha kolay yönetiliyor, hem de bütün bir eyaleti ele geçirmek çeşitli bonuslar kazandırıyor. Ayrıca dilediğiniz şehirleri yatırım yaparak geliştirebiliyorsunuz.

Bu dev harita üzerinde 100'e yakın ulus var. Haliyle hangisiyle ilişkinin nasıl geliştiğini, kimin neden dost, kimin neden düşman olduğunu hatırlaması bir problem. Ama dert etmeyin, nihayet oyun bize diğer ülkelerle ilişkilerimizi ve geçmişimizi rakamsal olarak açık açık söylüyor. Şunun bacanağını kesmiştin "-25 puan", buna asker yollamıştın "+10 puan" gibi. Ayrıca yapay zekâ ulusların karakterleri daha belirgin artık. Kimisi yaptığınızı bin sene unutmuyor, kimi kolayca affediyor.

PTOLEMY VE SEZAR

Senaryo dersimizi geçtikten sonra sıra geldi bir savaş yapmaya. Sezar ile Ptolemy arasındaki savaşa girmeden oyun sordu "Hangi tarafı oynamak istersin?" Kolay olan Potelmy, zor olan Sezar. Ben diktatör olduğundan Sezar'a gıcığımdır, sırf bu yüzden Potelmy'i seçtim. Oyun yüklendi ve harika grafiklerle önümde açıldı. Hayli yüksek tepenin üzerinde, sağlam bir ordu ve kocaman Ballista'larımla duruyorum. Sezar'ın ordularının o tepeyi tırmanıp da beni dövmesinin imkânı yok. Bu kadar da kolay olmasını ummuyordum açıkçası.

Ballistalarım Sezar'ı bombalayadursun ben haritayı gezmeye başladım. Tepenin aşağısında bekleyen gemilerimi bulmam uzun sürmedi. Evet, Total War'da artık aynı anda hem kara hem de deniz savaşı olabiliyor. Gemilerimi toparlayıp Sezar'ın yaklaşmakta olan gemilerine doğru saldırdım. Sanırım Sezar'ın derdi gemilerdeki birliklerini karaya çıkarıp tepenin yan tarafından beni sarmaktı. Ama sayıca üstün gemilerimin arasında kalınca filosu hızla erimeye başladı.

Bu arada Sezar'ın lejyonları tepeyi yarılamıştı bile. Fillerimi üzerine salmadan önce iyice yaklaşıp her bir askerdeki detay zenginliğine hayran kalarak, canhıraş tırmanışlarını izledim. Siz dev savaş fillerinin yokuş aşağı saldırışına tanık oldunuz mu? O lejyonlar oldu, ve sizi temin ederim hiç hoş bir manzara değil. Grafiklerin gelişimi bir yana oyunun savaş kısmı çok değişmemiş, düşman yaklaşırken oldukça kullanışlı ama birlikler göğüs göğüse girmeyegörsün, kaostan geçilmiyor.

Harita üzerinde fare tekerleği ile yakınlaşıp uzaklaşırken bir anda kuş bakışına geçtim. Bugüne dek neden düşünmemişler bunu? Tam ekranda bütün savaşı tek bir bakışta okuyabileceğiniz harika bir görüntü bu. Bütün savaş alanını tam tepeden görüyorsunuz ve birlikler büyüklüğüne göre dikdörtgen bloklar şeklinde gözüküyor. Kameranın tek marifeti çok uzaklaşabilmek değil, birimlerin hemen üzerine yapışıp onlarla birlikte hareket edebiliyor ve böylece aksiyonu yakından takip edebiliyorsunuz. Eminim hepiniz düşmana saldıran atlılarınızın üzerinde yön tuşlarıyla dolaşıp takip etmeye çalışmışsınızdır, artık oyun bunu sizin için yapıyor.

Rome II önceki oyunlara göre çok daha fazla şey katıyor seriye. Tüm yönleriyle biraz daha olgun ve oturaklı, daha geniş ve daha zengin görünüyor. Bu zenginlik ve görsel güzellik bilgisayarları orta yerinden çatlatacak mı, Eylül başında yeni ekran kartı almak mı gerekecek mi bunu da sadece iki ay sonra göreceğiz. **-Tuğbek**

Tür: Strateji
Yayıncı: Sega
Çıkış Tarihi: 3 Eylül 2013
Platform: PC



GİZLİ DOSYALAR'DAN ÖNCEYDİ

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



2010'da ilk duyurulduğu sıralarda bir FPS olan *The Bureau* son olarak karşımıza üçüncü şahıs bir aksiyon oyunu olarak çıktı. Yapımcılar çevreye daha iyi hâkim olunabilmesi ve daha rahat taktik yapılabilmesi için bu yolu tercih ettiklerini söylediler.

Yalnız aksiyon dediysem ortaya bodoslama dalıp herkesi indirdiğiniz bir oyun anlaşılmasın. Geçen yıl çıkıp büyük ses getiren *XCOM: Enemy Unknown*'u hatırlayın ve orada takımı yukarıdan değil de takım lideri olarak çatışma esnasında yönettiğinizi düşünün. Bir de modern zamanlar yerine 60'lar Amerika'sını koyarsanız *The Bureau*'nun nasıl bir oyun olduğu az çok kafanızda şekillenmiş olur.

Takımınızda herkesin bir sınıfı var (tank, destek gibi). Oyunu durdurup takım arkadaşlarınıza *Rainbow Six* misali nereye gideceği ve nasıl saldıracağı ile ilgili komutlar veriyorsunuz ki görevlerde başarılı olmanız da doğru zamanda doğru komutları vermenize bağlı. Onlar verdiğiniz emirleri uygularken siz de durumun gerektirdiği şekilde aksiyon alıyorsunuz.

Oyunun hikâyesinin 60'larda geçtiğini söylemiştim. *The Bureau*'da XCOM organizasyonun nasıl olup da uzaya uydular bile gönderebilecek nüfuza ve maddi imkâna sahip olduğunu görebileceğiz. Soğuk Savaş'ın ve kültürel gerilimin had safhada olduğu yıllarda geçecek olan *The Bureau*'nun hikâyesinin yalnızca "dünyayı uzaylılardan kurtarmak" üzerine kurulu olmayacağını da söyleyebilirim.

60'lar atmosferi ile dünya dışı tehdit temalarını birleştiren ve pek sık rastlamadığımız, ilginç bir oyun yapısı sunan *The Bureau*'yu oynayabilmek için uzun süre beklememiz gerekmiyor. Ağustos ayında PC, PS3 ve X360 için piyasada olacak. **-Ömer**

Tür: Taktik Aksiyon/Macera
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: Ağustos 2013
Platform: PS3, Xbox 360, PC





MISSION MICROSOFT: DRM PROTOCOL

Alüminyum folyo şapkalarınız yanınızda mı? Hah süper, takın bakalım. Birazcık komplo teorisi dünyasına girelim. Tarihi biraz geriye alıp, EA'in "Online Pass" sistemini kaldırdığı zamana gittiğimizde, "*acaba arkasından ne gelecek? Neyle sağacaklar cüzdanı?*" diye soruyorduk. Sonrasında Xbox One'a dair kullanılmış oyun dedikoduları çıkmıştı hatırlarsanız.

Tarihler 21 Mayıs'ı gösterdiğinde, Microsoft bombayı patlattı ve oyun sahipliği ile ilgili müthiş problemler sıraladı. Neden yaptı bunu Microsoft? Neden bu yola girdi? OGZ canlı yayında biz fikrimizi sunduk: "*Dağıtımcılar lobi yapmış olabilir, onların desteği ile atılmış bir adım gibi*" dedik.

Tam o zamanlarda, EA bir açıklama yaptı ve "*Biz Microsoft ile görüşmedik, onların oyun ve internet politikaları ile ilgili zorlamada bulunmadık. Online pass bir hataydı*" dedi. Peki biz inandık mı? I-ıh.

Gelelim 19 Haziran'a. Microsoft'un bütün bu anti-tüketici politikaları yıktığı ve ön siparişlerde Sony'ye yetişmek için "Biz de oyuncu seviyoruz!" dediği güne. O gün açıklamada Don Mattrick başka bir şey daha fısıldadı, "Dağıtımcılar bizi bu yola itti, onlarla yapılan görüşmeler sonucu attık adımı" dedi.

Arada bir bağlantı var ama, biz de bilemedik. Şapka da kafayı pişirdi mi ne.



BATTLEFIELD'A KARDEŞ: STAR WARS BATTLEFRONT!

LucasArts'ın başına gelenlerden sonra ne olacağı bilinmeyen, uzun zamandır oyuncuların devam oyununu talep ettikleri Star Wars: Battlefront serisi sonunda gün yüzüne çıktı. Şey, yani çıktı derken bir AT-AT ayağı ve Snowspeeder ile. Neyse, bu da kabulümüzdür. Ne yapalım artık.

Oyun, DICE bünyesinde geliştiriliyor ama asıl yükü yeni açılan DICE Stokholm stüdyosu sırtlamış durumda. EA bünyesindeki Star Wars oyunlarının ortak kaderi olan Frostbite motoru ile hayat bulan Star Wars: Battlefront ile ilgili elimizde çok fazla detay yok ne yazık ki. Ama bildiğimiz, DICE'ın hem büyük ölçekli savaşları kotarma becerisinden, hem de araçlar ve piyade mekaniklerini harmanlamadaki tecrübesinden dolayı bu projeye atanmış olması. EA yetkilileri, alınlarının akıyla çıkacaklarından emin gibi duruyorlar.

Eh, 2015'e doğru havada, buz ovasında ve Echo üssünde aynı anda geçen devasa bir savaşın içinde kendimizi bulmanın ümidi ile diyoruz. O zamana kadar, AT-AT ayağını seyretmekten daha güzel şeyler bulabiliriz gibi.





BAHÇEYE MÜDAHALE OLACAK MI?

PVZ: GARDEN WARFARE

E3'ün en merak edilen etkinliklerinden biri olan EA Konferansı etkileyici bir ışık gösterisiyle açılışını yapıp Peter Moore sahneye çıktığında hepimizin aklındaki soru EA'in yeni nesil için nasıl hazırlandığı, ilk kez duyuracağı devasa oyunların neye benzeyeceğiydi. Moore, "Bugün size 11 oyun göstereceğiz, hepsini de kendi yapımcıları anlatacak" diye söze başlayıp *FIFA*'yı, *Battlefield*'ı, *Dragon Age*'i, *Titanfall*'u saymaya başladı. "Ama hepsinden önce..." dedi ve kararan sahnedeki ekrana önce Frostbite 3 logosu düştü. "Mass Eff..." demeye kalmadan yanıldığımızı, hem de çok pis yanıldığımızı anlatan o ses duyuldu: "BRAINNNZZ!"

Kale savunma oyunlarının belki de en popüleri olan *Plants vs. Zombies*, tür değiştirerek ama temasını ve şen şakrak karakterlerini hiç bozmadan geliyor. *PvZ: Garden Warfare*, dört kişilik takımlar halinde oynanacak online bir aksiyon olacak ama tabii ki olayımız hâlâ "kale savunma". Bitkilerimiz artık oturdukları yerden bezelye tükürüp günışığı toplamakla yetinme lüksüne sahip değil. Yaşam alanlarını savunmak için köklerini toplaya savura bahçenin her tarafında koşturup zombi avlamaları gerekiyor. Aynı şekilde zombiler de daha çeşitli ve yetenekli görünüyor. E3 videosundaki uçan sarımsakları, düşmanın ayağının dibine kadar şapkası sayesinde yuvarlanıp sonra patlayan jalepanoyu falan görmüşsünüzdür sanırım. Yani hem çok renkli, hem stratejik, hem de saçmalığıyla güldüren bir oyun olacak *Garden Warfare*. Gayet emin bir tonda "olacak" diyorum çünkü işin başında yine PopCap var.



Xbox One'ın yanı sıra PC için de geliştirilen *Garden Warfare*, 2014 baharında çıkacak. O tarihten önce müdahale beklemiyoruz. **-Serpil**

Tür: Kale Savunma / Aksiyon
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: Xbox 360, Xbox One, PC



DEĞİŞSE DE, TADI BİR FARKLI FANTEZİ

FINAL FANTASY XV



Final Fantasy versus XIII'ün isim değiştirip bir sonraki asıl Final Fantasy olacağına dair dedikodular doğru çıktı ve artık beklenecekler listesinde daha havalı bir oyunumuz var: *Final Fantasy XV*.

Versus XIII ismini ilk kez 2006'da duymuştuk ve o zamanlar PS3 için hazırlanıyordu. Yapım aşaması uzun süren, arada platform değiştiren ve hatta geçtiği evren bile değişen bir oyun hakkında doğal olarak biraz endişe duyuyorum ama projenin başında Square Enix'teki en güvendiğim adamın (Tetsuya Nomura) olması *FFXV*'e dair beklentilerimin yüksek irtifalarda seyretmesine neden oluyor.

Öncelikle şunu özümsememiz gerek ki: *FFXV* bir aksiyon oyunu. RYO elementleri olacaktır şüphesiz ama aksiyon barının olmadığı, kılıç ve büyüyü gerçek zamanlı olarak kullandığımız, bolca platform öğesiyle dolu bir sistem mevcut. Square Enix görevlileri bunun komut tabanlı oynanışın sonu olduğu anlamına gelmediğini, oyuncuların bu yeni sisteme verecekleri tepkiler neticesinde gelecekteki oyunlarını şekileneceğini söylediler. Laf açılmışken, *FFXV*'in birden fazla devam oyunu olacakmış.

Önceki *FF*'lere nazaran daha karanlık bir atmosfer ve hikâyeye sahip olan *FFXV*'de Lucis şehrinin Noctis adındaki prensini yönetiyoruz. Lucis şehri dünyada son kalan kristali elinde bulunduruyor ve bu sebeple gelişmiş bir kültür ve teknolojye sahip.

Çevresindeki ülkeler ise kristaller için verilen savaşlar nedeniyle geri kalmış. Bu uluslardan biri olan Niflheim, Lucis'i işgal eder ve Noctis ile arkadaşlarının şehirden kaçması gerekir. Oyunun başları aşağı yukarı bu şekilde bir hikâyeyi izleyecek.

Bir de *FFXV*'in görsel olarak şahane olduğunu, tam anlamıyla yeni nesil bir oyun olduğunu söylemeden geçmeyeyim. Lucis şehri olağanüstü güzellikte. Hele denizde bir Leviathan savaşı vuku buluyor ki tam anlamıyla epik.

Sonuç olarak önceki *FF*'lere pek benzemeyen ama kendi yolunda büyük başarı yakalama potansiyeli olan bir oyun *FFXV*. Umuyorum Tokyo Game Show'da daha fazla ayrıntı öğreniriz. **-Ömer**

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PS4, Xbox One



ÖZEL GÜÇLERDEN SEÇ BEĞEN AL

INFAMOUS: SECOND SON

Prototype gibi, *inFamous* serisiyle de yıldızım bir türlü barışmadı... Serbest şehir oyunları söz konusu olunca Rockstar'ın oyunlarından gerisini delice oynayacak kadar sevemiyorum (nedense :). Ama PS4'ün korkunç gücünü kullanan *Second Son* beni cezbetti. Peki neydi beni bu kadar etkileyen?

Benim oyunlarda hikâye aradığımı bilirsiniz. Ve bir oyundaki karakteri ilk gördüğünüz saniyelerde duruşu, bakışı, tavrıyla o oyunun geneliyle ilgili mesajı vermeyi başarıyorsa, beni yakalar. *Second Son*'ın başında yeni ana karakterimiz Delsin Rowe'un duvara çizdiği grafitiye bakıp hafifçe çaldığı ıslık da işte böyle yakaladı beni.

Sucker Punch, *inFamous 2*'nin iyi sonu üzerinden yola devam etmiş, çünkü oyuncuların %78'i bu sonu seçmiş. Son oyundan 7 yıl sonra, dünya üzerinde hâlâ süper güçleri olan Conduit'ler ortaya çıkmaktadır. Hükümetler bunları artık biyo-terörist olarak nitelendirirken, bu insanları bulmak için de DUP adlı bir örgüt kurulur. Delsin (ve polis olan abisi) bu güce sahip olduğunu yeni fark etmiş ve bununla ne yapacağını henüz bilememektedir - ki bu benim için oyunun en heyecan verici yanı. O "acaba güçlerini nasıl kazanacak, kullanmayı nasıl öğrenecek" bekleyişi oluştu içimde. Delsin de bu hisse oynuyor... Bu arada "o nasıl bir isim öyle ya?" demeyin, Delsin Kızılderili soyundan geliyor...

Videolarda Delsin'in süper gücü alev ve dumanmış gibi gözüküyor, ama hayır; sahip olunabilecek en süper güce sahip Delsin: Diğer süper güçlü Conduit'lerin güçlerini emebiliyor. Şimdilik ne tip güçleri olacağını bilemiyoruz, ama Cole'un elektrik ve buz güçleri çantada keklik.

Sonuç olarak, *Second Son* öyle güzel gözüküyor ki, karakterin enerjisi, abisiyle ilişkisi, baskı altındaki bir dünyada özgür ve hoyrat davranışları (ve PS4'ün salya akıtan grafikleri :) beni o kadar çekti ki geri dönüp ilk iki oyunu da bitirme isteği verdi bana. Bu güzel bir şey, öyle değil mi? **-Sinan**

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: SCE
Çıkış Tarihi: 2014 başı
Platform: PS4





PLAYSTATION'UN GÖZBEBEĞİ YENİ FETHİNE HAZIR

KILLZONE: SHADOW FALL

Killzone oyunları hiçbir zaman aklımızı başımızdan almamıştır zira o seviyeye gelmesine engel olan hep küçük şeyler olmuştur. *Killzone 2* ve *Killzone 3*'te çok farklı çatışma mekaniklerinin olması da buna bir işaret aslında. Ama bir şeyler değişiyor. Bu değişimlerin sonunda da *Killzone: Shadow Fall* karşılıyor bizi.

Helghan'ın karanlık ve çoğu durumda boğucu mimarisi ve dar sokaklarından sonra *Shadow Fall* bizi çok daha farklı dinamiklerin bulunduğu Vekta'ya götürüyor. Vekta resmen oyunun yüzünü gözünü açmış; kahverengi ve mat renklerin boğduğu dar sokaklar yerini daha geniş alanlara, yeşilin ve mavinin hüküm sürdüğü şehirlere ve ormanlara bırakıyor.

Shadow Fall, *Killzone 3*'ün 30 yıl sonrasında geçiyor ve odağı tümüyle Vekta. Gezegenleri Helghan'ın savaş sonrasında neredeyse kullanılamaz hale gelen Helghast'lara Vekta'da yaşayan ISA güçleri tarafından sığınma olanağı sunulur. Adeta bir cennet olan Vekta gezegeninde ISA ve Helghast'lar birlikte ama kendilerini ayıran ciddi bariyerlerle yaşamaktadır. Bu durum tahmin edebileceğiniz üzere uzun sürmez, başta Helghast saldırısı olarak gözüken bu olayların özünde göründüğünden çok daha farklı olabileceği E3 sunumlarında bile çaktırmadan belirtiliyordu.

DAHA YEŞİL BİR KILLZONE İÇİN; GERİ DÖNÜŞÜM!

Oynadığımız karakter, ISA'nın özel timi Shadow Marshall birliğinden Lucas Kellan. Shadow Marshal denilen birimler, özünde askeri birliklerden bağımsız olarak gizlilik ve sessizliğe bağlı suikastlar ve hassas noktaları ele geçirme gibi savaş dışı görevler yapan askerler.

Lucas Kellan'ın özel tim askeri olması oynadığımız haritaları da değiştirmiş. *Shadow Fall* neredeyse *Crysis*'i kıskandıracak kadar açık alanlara ve alternatif rotalara sahip. Oyunu tekrar tekrar oynamanıza imkan vereceği ve daha önce hiç görmediğiniz mekanlar, alanlar görebileceğinizi belirtiyor yapımcı Guerilla Games. Önceki oyunlarda bulunan güzel görünen ve detaylı haritaların sırrı dar koridorlarken PlayStation 4'ün gücü sayesinde artık böyle bir sıkıntı yok. Sağlam PC'lerin *Crysis 3* gibi oyunlarda verdiği detayı PlayStation 4'ün çıkış oyunlarında görebilmemiz zaten sistemin gücü hakkında yeterince fikir veriyor bize.



Açık alanlar söz konusu olduğunda çok gezip dolaşmayı sevmeyen veya oyunun yeterince hızlı akmamasından yakınan oyuncuların durumu malumdur. Crytek bu durumu ana karaktere süper güçler verek çözmüştü, Guerilla Games'in çözümüyse çok daha şık diyebiliriz. Lucas Kellan'ın oyunda kendina ait bir "baykuşu" var. OWL adını almış bu şirin uçan robotun elinden her iş geliyor. Yüksek yerler arasında kordon çekerek size kayabileceğiniz bir rota sunuyor, zor durumda önünüze kalkan açıyor, entegre silahıyla saldırabiliyor ya da flashbang'lerle düşmanı sersemletebiliyor. İşin güzel yanı bunların tamamını PlayStation 4 oyun kolu Dualshock 4'ün üzerindeki dokunmatik yüzeyle gerçekleştiriyoruz.

"PS4 SADECE GÜÇ DEĞİLDİR"

Oyunun yönetmeni Martin Ter Heide de röportajında *Killzone: Shadow Fall*'ı daha olgun ve ciddi bir oyun olarak nitelendiriyor. Tarafların siyah ve beyaz olmadığını, temanın daha yoğun ve ağır olduğunu sözlerine ekliyor. Tabii PlayStation 4'ün becerileri de bu konuda kendilerine çok yardımcı olmuş.

Toparlamak gerekirse, *Killzone: Shadow Fall* şimdiye kadar bütün *Killzone*'larda olan o kalite standartını yakalamış gözükse de, oyunların klasik veya "unutulmaz deneyimler" olarak algılanmasına engel olarak o küçük eksikliklerden arınmış olup olmayacağı konusunda şüphelerimiz var. Hiçbir şey olmasa bile *Shadow Fall*, PlayStation 4 sahiplerine tam bir göz ziyafeti sunmaya hazır olarak gelecek. Vekta'nın canlı ve hayat dolu dünyasına savaşı getirmek ilginizi çekiyorsa ve Helghast, ISA çekişmesinin geleceğini görmek istiyorsanız *Killzone: Shadow Fall*'u şimdiden PlayStation 4 ile beraber alınacak oyunlar listesinin üst sıralarına yerleştirmelisiniz. **-Ali**

Tür: FPS **Yayıncı:** SCE **Çıkış Tarihi:** 2013 sonu
Platform: PS4



6. GELENEKSEL ASSASSIN KERMESİ

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG



Assassin's Creed'in benim için herhangi bir oyun haline gelmesine o kadar üzülüyorum ki... *Revelations*'ın şişkinliğini hikâyesi kurtarırken, üçüncü oyundaki kütük Connor karakteri, oyuna katkısı olmayan oynanış mekanikleri ve tatmin edicilikten uzak bir şekilde biten üst hikâye, seriye tüyü dikti benim için. Yeni oyunu *FIFA 14*'ü beklediğim kadar heyecanla bekliyorum. Ubisoft! Arkadaşım! Bu oyun bir spor serisi değil; her yıl yenisinin çıkması, her yeni oyunu farklı bir ekibin yapması, her birinin ayrı bir proje liderinin olması hatadır. Tarihi oyun alanı kılan böylesi bir oyunda bir bütünlük olması gerekiyor.

Ama ben ne yazarsam yazayım, *AC3* 12 milyon sattıktan sonra, Ubisoft bildiğini okumaya devam edecek. Bu yüzden biz E3'te açıklanan *AC4* yeniliklerine odaklanalım. En önemli açıklama, bu oyunun yapımcısı Eşref İsmail düşmanların daha zorlu ve ölümcül olduğunu, böylece gizliliği daha çok kullanmanın gerekeceğini söylüyor. Bu doğru yönde bir gelişme. Ayrıca, oyunun PS4 ve Xbox One versiyonu ayrı olarak çıkacak. PS Vita'daki *AC3: Liberation*'ın ana karakteri Aveline de geri dönüyor ama PS3 ve PS4'e özgü olarak. Ana hikâyeye nasıl yedirecekleri şimdilik bir muamma. Rivayet odur ki, Edward Kenway'in ikinci kaptanı Adewale'in hikâyesi ise ayrı bir DLC'de anlatılacak.

Oyunun günümüzde geçen hikâyesi farklı bir yöne kayıyor: Animus üzerine oyunlar yapan Abstergo Entertainment'ın bir çalışanı olarak kendimizi oynadığımız üst hikâyeyle ilgili çok az şey biliyoruz. Ama bu bölümlerin *Revelations*'daki gibi FPS açısından oynanacağını biliyoruz. *AC3*'te günümüzde olanlardan sonra nasıl bir "günümüz" yapabilecekleri ilginç bir soru işareti aslında.

Giderek metal yorgunluğundan muzdarip olan *Assassin's Creed* serisi *Black Flag*'le beni tatmin edebilecek mi sorusunun cevabını heyecanla bekliyorum. **-Sinan**



Tür: Aksiyon / Macera
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2013 sonu
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC, Wii U





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Hâlâ borumuz ötüyor
Her ne kadar ön sipariş satışlarından olsa da, biz oyuncuların Microsoft'u 180 derece dönmeye itmesi harikaydı. Always-on, kullanılmış oyuna yasak, paylaşmaya yasak derken canımızı sıkan Xbox One bir anda kuzu oldu. Devam sevgili oyuncular! Önümüze gelene BİN TEKME!

Ubisoft, neden? Neden?!
Geçen sene E3'te dikkati çekmek için Watch Dogs bombasını patlatan Ubisoft bu yıl da The Division ile yaptı yapacağını. Üstelik Sony konferansında salonun elektriklerine müdahale ederek ve katılımcılara en çok aksesuarı vererek de kalbimizi kazandı. Aisha Tyler boy kompleksi yaratsa da, dayanıyoruz işte.

Sony'den oyun yapmak isteyene açık kapı
AAA oyunların masrafları gün geçtikçe artarken, güvenli yoldan gitmeleri kaçınılmaz. Bu zamanda serbest yapımcılara oyunlarını yayınlama hakkı verdiği için Sony bizden tam alkış aldı. Ne de olsa yenilikler, yaratıcılıklar son dönemde hep bağımsızlardan çıkıyor. Yeni nesle yakışan bir politika oldu.

Yani çok da ucuz değil ama...
Konsolların fiyatları kalbimizi çok da kırmadı. PS3'ün 599$'lık fiyaskosundan sonra 399$ ve Kinect dâhil 499$ göze müthiş kötü gözükmüyor. Gönlümüz daha ucuzunu isterdi ama bu miktarlarla da hayatta kalırız. Birinci parti oyunların fiyatlarının da artmaması, bizden büyük bir artı aldı. Dağıtımcılar? Siz de kendinize gelin lütfen.

Çöken sunumlar senesi
Assassin's Creed IV: Black Flag mı dersiniz, Destiny mi, Battlefield 4 mü? Bu senenin teknolojik arızaları bol kesedendi anlayacağınız. AC komple çöktü, Destiny başlangıçta takılıp kaldı, Battlefield 4 ise başlayamadı. Ah be, biraz daha çalışsaydınız şu sistemler üzerinde.

İlle de Kinect
Biz dergiyi hazırlarken hâlâ bu cepheden ses çıkmamıştı. Microsoft bir dolu şeyi değiştirse de Kinect politikası olduğu gibi duruyor. Sabah akşam gözetlenmeye devam anlayacağınız. Üstelik koca E3'te nasıl açarız, nasıl kaparız bundan bahsedip içimize su da serpmediler. Hâlâ Xbox One'a mesafeliyiz yani.

İlk gün ne oynasak? Hiçbir şey...
O kadar yeni nesil cihazların içinde yüzmüşken, konsol ile birlikte alabileceğimiz oyunların azlığı bizi deli etti. Tam liste için Organize Sanayi'deki dosyaya bakmanızı öneriyoruz ama. Bu kadar da zayıf olmamalı ilk gün oyunları. Umuyoruz ki yapımcılar biraz hızlanıp, 2014'ten önce güzel seçenekler sunarlar.

Ah be Nintendo, ne yaptın sen?
Bu sene konferans yapmayacağını bildiğimiz Nintendo hem 45 dakikalık sunumuyla, hem de locasıyla bizi hayal kırıklığına uğrattı. Kedi kostümlü Mario ile çözüm yolu arayan Nintendo, Wii U'yu bağrına bu sene de pek basmıyor. O güzelim kontrol kolu tepsi olmaya devam edecek gibi.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



YENİ NESİL ZOMBİ ISIRIĞI!

DEAD RISING 3

Zombiler! Her yerdeler. Filmler, oyunlar, çizgi romanlar, diziler. Popüler kültürün şu an belki de en fazla tüketilen öğesi konumundalar. Onlar bizi besin olarak tükettikçe biz de onları kültürel anlamda hızla tüketiyoruz. Gelmiş geçmiş en sağlam korku konseptlerinden birinin hali şu sıralar pek iç açıcı değil. Zombili aşk hikâyesi, başarısız zombili oyunlar, iyi bir markayı başka bir platformda mahvedenler; durum vahim. Bunu zamanında bilim kurgunun bazı kült olmuş değerlerine de yaptılar ve şimdi sıra korku türüne geldi. Yeni nesilde de aynen devam edecek gibi görünüyor. Ama bu tüm zombili yapımların kötü olacağı manasına gelmiyor tabii. Mühim olan sizin zombi temalı bir oyundan ne beklediğiniz ve ne bulduğunuz. Elimizde gamepad, karşımızda ekran ve düşmanınız olan yüzlerce zombiyi eğlenceli bir şekilde katletmek kendisini bire bir tekrar etmediği müddetçe hiçbir zaman eskimeyecek gibi. Bu şekilde bir eğlence sunan en iyi oyunlardan olan *Dead Rising* serisi yine Capcom imzalı son oyunu ile yeni nesil sınavına hazırlanmış ve Kasım ayını bekliyor. Xbox One exclusive olacak olan *Dead Rising 3*, apokaliptik bir dünyada hayatta kalmayı başarıp zombilerle savaşan insan olma hayalimizin en çılgınca dışa vurumu olacak gibi görünüyor.



Eski oyunları oynadınız mı bilemiyorum ama imkanınız varsa kesinlikle denemenizi öneririm. Son nesil konsollardaki kült oyunlardandır. Capcom yeni nesilde bir Dead Rising oyununun tutacağını çok iyi bildiği gibi eski oyunları kopyalamanın riskli olacağının bilincinde tabii. Bundan kastımız oyunda zombi öldürmenin daha farklı yolları olacağı değil elimizde yeni neslin de güçlerini alarak konseptini birçok açıdan değiştirmiş bir oyunun olacağı. Öncelikle ilk iki oyundaki mizahi ve çizgi roman tarzı hava videolardan fark ettiğimiz üzere yerini daha sert ve ciddi bir havaya bırakmış durumda. Pek tabii Capcom eğlenceli ve absürt karakterler eklemeden bir oyun yapmaz ama hayatta kalmak, görev çeşitliliği v.b. konularda işimizin daha zor ve sert olacağı kesin gibi görünüyor. Bu hava oyunun tamamen değişen grafik motoru ve görsel tarzı ile de kendini belli ediyor zaten. Biraz çizgisinden çıkmış ama seriyi olduğu gibi sevenler için aradaki dengeyi de korumaya niyetli bir oyun olacak karşımızda.

Dead Rising 3 için yeni nesil demek daha fazla



BİR ANDA GERÇEK CEP TELEFONUNUZUN ÇALDIĞINI VE OYUN İÇERİSİNDEKİ BİR KARAKTERİN SİZE ORADAN GÖREV VERDİĞİNİ DÜŞÜNÜN...



zombiye, daha büyük alanlarda, daha fazla oyun elementine yer vermek demek. Ve söz konusu Xbox ise SmartGlass demek. Ama buna daha sonra değineceğim. Şimdilik "daha büyük alanlar" tanımı ile Capcom'un neler yapmaya çalıştığına değinelim. İlk iki oyunun geçtiği mekanlar çok da büyük değildi. Zaten bir alışveriş merkezi ne kadar büyük olabilir ki? Capcom, üçüncü oyunda harita büyüklüğü olarak ilk iki oyunun çok ötesine geçerek kocaman bir şehri ayaklarımızın altına seriyor. Los Peridos isimli şehirde yeni kahramanımız Nick Ramos ile baya gezeceğiz gibi görünüyor. İlk iki oyunun bir nevi açık dünya anlayışı asıl şimdi değer kazanacak. Hepsinden önemlisi şehrin içinde dolaşırken bir defa bile yükleme ekranı ile karşılaşmayacak olmamız. Çok yaşa yeni nesil dediğinizi duyar gibiyim. Mekanların hepsi ayrıntı dolu ve çok büyük. Şehirde boş yere yaratılmış hiçbir yer olmadığını dile getiriyor yapımcılar. Araç kullanma özelliği de eklenmiş durumda. Yolda gördüğünüz arabaları ve çeşitli araçları çalışır durumda iseler dilediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz. Bunun ve değişen hava şartlarının oynanışa etkisi kesinlikle fark ediliyor. Yapımcılar şehrin neredeyse her noktasının yıkılabilir olduğunu da söylüyor. Zombi ile dolu bir şehir ve gitmeniz gereken noktaya sizi götürebilecek onlarca yol ve onlarca hikâye! Öyle görünüyor ki her oynayışımız birbirinden farklı olacak. Bu vaatlere eskiden inanmasak da yeni nesil ile birlikte gerçeğe dönüşmesi an meselesi.

Serinin ilk oyunun bizi şaşırttığı yanlardan biri de elimize geçen neredeyse her şeyi silah olarak kullanmamızdı. Bunun bir adım sonrasının crafting sistemi olacağını tahmin etmek ise zor değildi. Evet, *Dead Rising 3* silah çeşitliliğini daha da artırmak adına kendi silahını kendin yap moduna geçmiş durumda. Koca şehirde elinize geçirdiğiniz her aleti bir şekilde birleştirip yeni silahlar elde edebileceğiz. Bir tarafı balyoz bir tarafı elektrikli testere gibi silah tasarımları tamamen sizin hayal gücünüze kalmış durumda. Crafting sonucu elde ettiğiniz silahların dayanaklılığı ve verdiği hasar da değişiyor tabii. Bu sisteme bir de zombi öldürdükçe kazandığınız yetenek puanlarını ekleyince oyunun eski oyunlara nazaran biraz daha fazla RPG öğeleri taşıyabileceğini düşünebilirsiniz, çok da düşünmeyin. Bunun bir *Dead Rising* oyunu olduğunu unutmayın! Eğlence ve hareketin hiçbir şekilde durmayacağından ve hikayenin sıkıcı hale gelmeyeceğinden emin olmamız gerektiğini söylüyor Capcom.

Bilmiyorum böyle bir oyunda hayatınızı değiştirecek bir hikâye arar mısınız ama eski oyunları oynayanlar bilir karakter odaklı bir hikâye yapısı vardır *Dead Rising 3*'ün. Aslında tıpkı diğer birçok Capcom oyununda olduğu gibi. Oyunda yan karakterler tabii ki de olacak. Bunlar hem dost canlısı hem de düşmanımız olabilecek. Yani oyunda korkmamız gereken sadece zombiler değil! Hatta boss'ların neredeyse hepsi normal insan olacak diye söylentiler mevcut. Bu noktada oyunun *Walking Dead* benzeri bir hikâyesi olduğunu söyleyebiliriz. Bir de işin içine Kinect, SmartGlass ve yeni neslin online özellikleri sayesinde etkileşime geçeceğimiz elementlerin fazlalığı girince karşımızdaki oyun gözümüzde büyüdükçe büyüyor.

Kinect ve SmartGlass etkileşimlerinden bahsedelim biraz da. Kinect ile sesli komutlar verebileceğimiz oyunda bu özelliği zombilere bağırıp yönlerini şaşırtmak, bizimle birlikte savaşan arkadaşlarımıza komutlar vermek için kullanabileceğiz. Ekranda bir noktaya parmağımızı uzatıp "attack!" dememizin ardından yoldaşlarımızın oraya yöneleceğini ve buna benzer bir çok özelliğin olacağını söylüyorlar ki zaten bir kısmına E3'de şahit olduk. Zombileri ses ve ışık ile şaşırtma işlemini oldukça kullanacağız. Bir mağazanın alarmını çalıştırarak dikkat çekip arka kapıdan sıvışırken zombileri oraya kilitleyip ardından binayı yok etmek açıklananlara göre bizim geliştirdiğimiz hayallerden sadece biri. Kinect ve elimizdeki elementler yetmedi mi? Hemen SmartGlass'ı açın ve bir arkadaşınızdan yardım isteyin. Onunla sesli görüşme yaparak konumunuzu bildirebilir ve yardıma çağırabilirsiniz. Onunla silah takası yapabilirsiniz. Bu yardım arkadaşınızın elindekilerle sınırlı tabii ki. Çok sıkıştığınızda bulunduğunuz bölgeye hava saldırısı isteyebileceğiniz arkadaşlarınız olursa şanslısınız. Evet, oyunda hava saldırısı var. Ve destek olarak alacağınız yardımlardan sadece biri bu. SmartGlass ve cep telefonuna özel bölümler olduğu söylenmekte. Oyunda bir cep telefonunuz var ve bu telefonu SmartGlass ya da kendi cep telefonunuz aracılığıyla kullanabilecekseniz. Ayrıca tam tersi olarak, bir anda gerçek cep telefonunuzun çaldığını ve size oyun içerisindeki bir karakter tarafından bir görev verildiğini düşünün. Hayal etmeyin düşünün diyorum çünkü bu tip özellikler yeni nesilde artık muhakkak kullanılacak. Oyun oynama eyleminin bambaşka bir boyuta taşınacağını zaten aylardır dile getiriyoruz. E3 ile beraber bundan emin olduk ve artık sizler de emin olabilirsiniz.

Dead Rising 3 yeni neslin tüm özelliklerini arkasına alarak gümbür gümbür gelen oyunlar arasında en çok beklediklerimizden biri. Capcom'a olan güvenimizi tartışmayız bile. Ama bütün bu özellikleri ilk test edecek olan oyunlardan biri olacağından, hatalara ya da beceriksizliklere muhakkak rastlayacağız. İlerisi için umut ve yeni fikirler verdiği müddetçe ilk etaptaki bu uygulama hatalarını görmemezlikten gelebiliriz. Sonuçta oyunun tekli oyuncu kısmı da en az ilk iki oyun kadar eğlenceli ve dolu dolu olacak. Bundan eminiz. **-Mert**

Tür: Hayatta Kalma / Macera (Survival / Adventure)
Yayıncı: Microsoft Studios
Çıkış Tarihi: Kasım 2013
Platform: Xbox One



"NAZİLER BASMIŞ DÖRT BİR YANIMI..."

Wolfenstein® THE NEW ORDER™

E3'ten kısa bir süre önce ortaya çıkan yeni *Wolfenstein: The New Order*, E3'le birlikte kendini daha iyi ifade etme şansı yakaladı. 1981'de çıkan o ilk oyunun müdavimleri elbette gözlerini kırpmadan oyunu takip etti ama *Wolfenstein*'ın bu seferki hedefi çok daha büyük; sadece kendisini bilen oyunculara o özlenen tadı geri vermek değil, FPS dünyasında o ilk günkü etkiyi bugün de hayata geçirmek.

Oyundan kısaca bahsetmek gerekirse, asıl adamımız B.J. Blazkowicz önceki *Wolfenstein* oyunlarının ardından komaya girmiştir ve 14 yılın ardından gözünü bir anda 1960'ta açar. Gördükleri karşısında tahmin edemeyeceğiniz kadar öfkeli dolan Blazkowicz'i bir dünya Nazi karşılar. Çünkü Naziler II. Dünya Savaşı'nı kaybetmemiş, tam tersi atom bombası atarak kazanmış ve böylece her yere yayılmış, ideolojisini her sokağa aktarmıştır. Biraz "Eğer Naziler savaşı kaybetmeseydi ne olurdu?" sorusunun mantıklı bir konseptiyle yoğurulmuş oyun. MachineGames stüdyosunda geliştirilen oyun, önceki oyunlara nazaran daha bir "adventure" havasında geçiyor bu yüzden. Anlamsızca her deliğe kurşun sıkılan bir FPS yerine, hikâye odaklı ilerleyen ve aradığı aksiyon kanını da önceki alışkanlıklarında bulan bir oyun *The New Order*.

HITLER DE SONUNDA BİZİ GÖRECEK Mİ?

Örneğin bu sefer oyunda hep tek başınıza ilerlemeyeceksiniz. Anya adında bir yol arkadaşınız bulunacak. Henüz bu karakterinin sırrı açıklanmasa da Nazi dünyasında bir yol arkadaşı hikâyeyi iyi gazlayacaktır eğer iyi tasarlanmışsa (oyunu Bethesda'nın dağıtacağını hatırlatayım bu noktada). Aklınıza tabii ki sürekli dramatik sahnelerin oyunu soğuttuğu, ağdalı diyaloglarla felsefelerin yapıldığı bir oyun da gelmesin. MachineGames yapımcıları ne yaptığının son derece farkında. Oranlamak gerekirse *"%50 eski kafalı, %50 modern bir FPS"* diyerek hedeflerini belli ediyorlar. Gördüğümüz kadarıyla da bu oran tutuyor. Oynanış mekaniklerinden anladığımız kadarıyla eksiden ne yapıyorsak *The New Order*'da da namlunun başına geçince aynı şeyleri yapıyoruz. Über silahlarla, yüzlerce kurşun harcayarak her türlüsünden Nazi askerlerini, Nazi robotlarını patlatıyoruz. Bazı çatışamalar sonrası kalabalık odalarda, koridorlarda göz gözü görmüyor (etraf hasar alabiliyor). Blazkowicz de maaşallah bir tek atom bombası atamıyor. Tek sıkımlık silahtan devasa uçak savara kadar her şeyi kullanıyor hatta yerinden söküp yanında taşıyor. Yakın mesafede sessice düşmanın işini halledebildiği gibi uzaktan da tüm üssü ayağa kaldıracak kadar gürültülü kurşun kusabiliyor.

Yapımcılar bu *run-and-gun* modelinin bir süre sonra kafa şişirebileceğini düşünmüş olacak ki (tarihten ders çıkaran geliştiricileri seviyoruz) aralara mekansal ve yol bulmacaları gibi bilindik, tadımlık şeyler serpiştirmişler (biraz da kafamızı kullanalım istiyorlar işte). Bunların bazıları önemli eşyalara çıkarken kimisi de asıl hedef noktasına çıkıyor. Hedefe gidecek yollarda da alternatifler sunmuşlar mı bilmiyoruz ama hani çok da gerekli değil böyle bir oyuna. Oyuncuya biraz mola fırsatı verecek sakin bölümler ve kendini tekrar eden odalar yapmamışlarsa zaten maça 1-0 önde çıkacak yeni *Wolfenstein*.



Hikâye anlatımına önem veren, sinematik bir üslup kullanan, dev robotlarla bizi karşı karşıya bırakan, ağır silahları çakı gibi kullandığımız, hem eski tadını koruyan hem de yeni oyuncuları kucaklayan modern çizgili bir *Wolfenstein*'a kapımız her zaman açıktır. FPS türünde 80'lerde yaptığı gibi büyük bir etki yaratır mı, sanmayız, ama vaat ettiklerinin yarısını bile yapsa bol bol eğlenerek oynayacağımız bir oyun bizleri bekler. **-Volkan**





Tür: FPS
Yayıncı: Bethesda
Çıkış Tarihi: 2013 sonu
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC



SOUNSUZLUK VE ÖTESİNE!

DISNEY INFINITY





Elinde onlarca farklı dünyayı barındıran Disney, bunları tek bir platformda bir araya getirmeye karar verirse; bunun için de ufak figürler üretir, animasyonundan oyuncusuna hepsini uyumlu bir görsel stilde birleştirir ve paket paket sunarsa, olacak şeye *Disney Infinity* denir.

Elimizde, ilk etapta aldığımız bir altlık (Infinity Base) ve üzerine konabilen figürler var. Figürler oyunlarda kontrol ettiğimiz karakterleri, aldığımız oyun diskleri de 6-8 saat civarında olan hikâyeli alanları sunuyor. Ama ne zaman ki "Toy Box" moduna, tümüyle zevkinize göre takılabileceğiniz bir yaratıcılık alanına giriyorsunuz, o zaman bu farklı Disney evrenleri bir araya gelmeye başlıyor. 3 dolardan 75 dolara kadar değişen farklı paketlerle ister senaryo, ister Toy Box yaratıcılık modu için ekipman, isterseniz zevkinize koleksiyonunu yapmak için figür alıyorsunuz, böylece çoğalıyor *Infinity* damgalı ürünleriniz.

HİKÂYE VS. TOY BOX

Oyun diskleri dediğimiz şeyler, almış olduğunuz Disney evrenine ait açık dünya macera oyunları aslında. Takip ettiğiniz bir senaryosu ile görev yaptığınız, çözüm peşinde koştuğunuz dünyalar. Toy Box ise, detayları tam açıklanmasa da yaratıcılığınızı konuşturduğunuz, sahnelerden oyun mekaniklerine her türlü şeyi yarattığınız bir alan. Burada da kısıtlamalar yok değil.

Öncelikle oyun disklerinin içeriğinde başka bir evrenden karakter kabul edilmiyor (Jack Sparrow *Toy Story*'den uzak duracak, geçmiş olsun). Her horoz kendi çöplüğünde yani. Toy Box'un ise "sınırsız" gibi anlatılmasına rağmen bazı içeriklerin çaprazlamasında yine kısıtlamaya gideceği belirtiliyor, sadece net bilgi verilmiyor.

Çok oyunculu yapıda bir MMO gibi değil, daha çok co-op usulü çalışıyor. Aynı cihazda ekranı ikiye bölerek 2 kişi, ağ üzerinden ise 4 kişi imkanı var.

Başlangıçta 5 evren çıkmakla birlikte uzun vadede 20 evren ve 30'dan fazla figür bizleri bekliyor. İlk etapta çocuklar için gibi görünse de, derinliği ile bizleri şaşırtan bir platform *Disney Infinity*. Cüzdana zarar duruyor yalnız, uyarmadı demeyin.

Tür: Macera
Yayıncı: Disney Interactive
Çıkış Tarihi: Kasım 2013
Platform: PS3, Xbox 360, PC, Wii, Wii U, 3DS







KINGDOM HEARTS III DUYURULDU!

KH serisini sevenler olarak çok uzun zamandır bekliyorduk. 2006'da çıkan KH2'den beri iyisiyle kötüsüyle birkaç yan oyun oynadık, oyalandık. Ama artık, nihayet üçüncü esas oyun Kingdom Hearts III, PS4 ve Xbox One için duyuruldu!

KH3 ile "Dark Seeker" öyküsü bitecek ve dolayısıyla Xehanort ile olan son mücadelemizi vermiş olacağız. Başka pek bir bilgi yok maalesef, çünkü oyun henüz yapım aşamasının ilk safhalarında. Projenin başındaki Tetsuya Nomura da şu sıralarda daha çok Final Fantasy XV ile meşgul. O yüzden daha uzunca bir süre KH3 oynayamayacağımız gerçeğini kabullenmemiz gerek.

Bir de hatırlatma: Biliyorsunuz Disney birkaç ufak firma satın aldı. Neydi adları? Hah! Pixar, Marvel ve LucasArts. KH3'te bu dünyalara gidebilir miyiz, o dünyaların karakterleriyle karşılaşabilir miyiz, henüz belli değil. Nomura bu konuda görüşmelerin devam ettiğini söylüyor. Ama düşünsenize; Wall-E ile uzaya çıksak, Thor ile Loki dövsek, hatta Luke ile Obi-Wan'dan eğitim alsak... Işın-keyblade'ine kim hayır diyebilir ki? (Ama yukarıdaki gibi olursa?)

FIFA 14, IGNITE İLE GÜZEL

FIFA 14

Şimdi sizlere bir iyi bir de kötü haberim var. İyi haber EA Sports spor oyunları için özel geliştirdiği bir motor ile oyunlarını harmanlayacak. Ignite adı verilen bu motor sayesinde hem görsel hem de gözükmeyen teknik hesaplamalar katbekat hızlı yapılacak; ortaya da daha gerçekçi, daha güzel oyun tecrübeleri çıkacak. En azından EA Sports'un iddiası bu yönde.

Ignite *FIFA 14*'ü nasıl etkileyecek diye sorarsanız; ilk olarak animasyonlar gözünüze çarpacak. Animasyon zenginliği bakımından Ignite eskisine oranla 10 kat daha iyi bir performans gösterecek *FIFA 14*'te. Bu gerçekçilik oynanışa da yansıyacak elbette. Örneğin yeni lokomotif sistemine göre oyuncunun hızlanması ve akabinde yavaşlaması/durmasında boy-kilo dengesi çok daha iyi hesaplanarak sunulacak. Daha güzeli; bu gelişimden yapay zekâ da nasibini alacak. Eskisine oranla saniyede dört kat daha fazla hesaplama yapabilecek ve her mevkide oynayan futbolcu "Konum-Güç-Moral" üçgenine göre performans gösterecek.

Bu *moral* mevzusu aslında eskiden beri var ama *PES*'in birkaç oyunu hariç pek oyuna etkisini görememiştik. EA Sports Ignite'ın gücü ile bunu maça yansıtmakta kararlı gözüküyor. Çünkü Ignite ile stadyum atmosferi sadece makyaj unsuru olmayacak. Seyirciler daha hacimli, daha "canlı" olacak. Seyircinin gazı sahaya yansıyacak, nasıl olacak henüz göremedik ama akla gelen ilk şekliyle bile kimse deplasmanda oynamak istemeyecektir :)

Microsoft konferansında sanki sadece Xbox One'a özel olarak gelecek gibi lanse edilse de, Ignite PS4 ve Xbox'a gelecek. Kötü haber de burada devreye giriyor; maalesef Ignite *FIFA 14*'ün PC sürümüne dahil *edilmeyecek*. Bunun da nedenini EA Sports patronu PC kullanıcılarının büyük bir çoğunluğunun Ignite'ı kaldıracak güçlü sistemlere sahip olmadığı şeklinde dile getiriyor. "Daha sonra gelir mi?" diye sorusuna konuya sıcak baktıklarını ama PC oyuncularının birkaç evrim geçirmesi gerektiğini de samimice söylüyorlar. Yani sizin canavar bir PC'niz olması EA standartlarında pek önemli değil, hepimizde canavar bir PC yoksa, ıhh, olmaz bu iş...
-Volkan



Tür: Spor **Yayıncı:** EA
Çıkış Tarihi: 27 Eylül 2013
Platform: PS2, PS3, PS4, PSP, Vita, Xbox 360, Xbox One, PC, Wii, 3DS, Mobil Platformlar





OCULUS RIFT İLE SONY'NİN İMTİHANI

Her ay burnunu bir şekilde ortama sokan Oculus Rift, bu sefer de SOE Worldwide Stüdyolarının başındaki isim Shuhei Yoshida ile geldi. Yeni nesil konsollar ve Oculus Rift arasındaki ilişkinin hâlâ muallakta oluşu ve E3'te bir cevap alınamaması insanları kışkırtmış olacak ki Yoshida'yı sıkıştırmış (şaka şaka) ve sormuşlar. Kendisi de "Elimizde birkaç tane yapımcı kiti var, bizzat denedim ve çok sevdim" demiş.

Hemen kıpırdanmayın, devamı ne yazık ki bu kadar güzel değil. PS4 ile Oculus Rift ilişkisi sorulunca da "yorum yok" demeyi tercih etmiş. Ekleyelim, suratta kocaman bir gülümseme ile "yorum yok". Ama bir netlik kazandırmıyor ne yazık ki.

PS4'ün 2 adet USB portu olduğunu ve bunlardan birini (eğer alırsanız) kamera ile doldurduğunuzu düşünürseniz, ikincisi için hiç de fena bir fikir olmaz Oculus Rift. E3'te deneyenlerin beğenisini toplayan teknoloji PS4 ile bir ilişki kuracak mı, hep birlikte göreceğiz.



TEK KELİME: CARTMAN!

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH



Bu seneki E3'de en çok ilgimi çeken oyunlardan birisiydi *South Park: The Stick of Truth*. Yaklaşık 4 senedir geliştirilmekte olan, 2-3 senedir de piyasada haberleri dolanan bu oyunu, mega bir South Park hayranı olduğum için çok merak ediyorum. Sevgili Kaan kardeşim ile fuarda oyunun özel gösterimine girme şansını yakaladık ve de bu beklentim sadece çoğalmadı, katlanarak körüklendi...

South Park, rahmetli Kemal Sunal abimizin yanı sıra, benim televizyon ekranlarında veya beyaz perdede izlediğim, beni en çok güldüren, defalarca izlesesem de hiç sıkılmadığım tek yapım. Bunun sebebi de süper "saçmalamaları". Dizinin yapımcıları Trey Parker ve Matt Stone abilerimiz de bunu "tamamen" oyuna yansıtmayı başarabilmiş. Önceki South Park oyunları olmamıştı, zaten Trey de "onlar oyunu yapmıştı, biz South Park karakterlerini oyuna giydirmiştik" diyor, bu oyun ise tamamen Trey ve Matt'in orantısız beyinlerinden çıkıyor.

Oyunda South Park'a yeni katılan bir çocuğu canlandırıyor olacağız, işte her RPG oyununda olduğu gibi ilk önce karakterimizi yaratacağız, sonrasında hem karakterimizi geliştireceğiz, hem de uçsuz bucaksız bir maceraya atılacağız. İnsan ve de elf ırkı arasındaki amansız savaşa sebep olan "The Stick of Truth" isimli çubuğun peşinden koşacağız.

Cartman ve Butters'ın temsil ettiği insan ırkının karşısında Kyle ve Stan'in önderliğindeki Elf ırkı var ve bu muhteşem dörtlü okulda ve mahallelerinde birbirlerine karşı tam bir "role playing" oyunu oynuyorlar, biz de bu maceraya bodoslama dalacağız. Benzer bir tema "Good Times with Weapons" bölümünde de işlenmişti hatırlarsanız. İstersek büyücü Cartman'ın tarafında, istersek Kyle'ın tarafında olacağız. Kyle ile Cartman'ın aynı takımda olması düşünülemezdi zaten.

Oynanışa gelirsek, Kaan ile özel gösterimde oyunu izlerken ilk olarak oyunun orijinal animasyona ne kadar çok benzediğine şaşırdık. Sanki tanıtımı yapan kızlar oyun oynamıyorlardı da biz bir South Park bölümü izliyorduk. Her şey muhteşem olmuş, SP bölümlerinden hiçbir farkı yok görsel format olarak. Oyundaki karakterlerin yürümesi falan da aynı, seslendirmeler, görsel efektler... Her şey süper orijinal ve benim gibi SP manyakları için çok heyecan verici.

Oyunun gösteriminde kendi karakterimizi yarattıktan sonra Butters ile okulu ve savaş alanına dönüşen o bahçeyi, koridorları falan keşfediyorduk ve elflerin ele geçirdiği bazı odalardan bir takım büyüler (küçülme büyüsü) falan kullanarak geçmeye çalışıyorduk. Tabii oyunda kullanabileceğiniz en önemli silahlarınızdan biri de "ossurmak" arkadaşlar. Evet, tek "s" ile bile yazmadım, çift s ile yazdım, çünkü süper olmuş. Bize sadece ufak bir bölümünü gösterdiler, ama işte ossurarak ateş yakma, uzaktaki hedeflere bu şekilde ulaşmak gibi olaylar var. Yukarıdan Stan mancınık ile bizi vurmak için "dışkı" atıyor falan. Tabi bu noktada bir takım kişiler "ulan işin iyice xxxunu çıkarmışlar" deyip oyundan ilgiyi kesebilirler, ama South Park oyunundan beklediğimiz de buydu zaten.

Demonun son sahnesi muhteşemdi. Kendi karakterimiz, bir kez daha Cartman veya Kyle tarafına geçmek konusunda zorlu bir seçimle karşılaştı. Demoyu oynayan kızlar Kyle'ı seçtiler, bunun üzerine Cartman sinirlendi ve "hodri meydan" dedi ve o anda karşılıklı ossuruk savaşına başladık. Son 2-3 sendir hiç bir oyunda bu kadar güldüğümü hatırlamıyorum.

Şimdiye kadar gösterilen trailer'larda Mr. Slave'den tutun Randy'e, Mr. Hankey'den tutun prenses Kenny'e, Goth çocuklardan tutun, İsa'ya kadar sevdiğimiz karakterlerin çoğunu gördüm. Ancak ossuruk dedin mi olay Terrance ve Philip'de biter, kendilerini henüz görmedim ancak boss olarak bile gelebilirler bence.

South Park: The Stick of Truth benim için E3'ün Top 5 oyunundan biriydi. Açıkçası şunu söyleyebilirim, içinde Cartman'ın olduğu her şeyi almaya hazırım... Çıksa da oynasak... Bu saçmalığa hazır hissediyorum kendimi! **-Göktuğ**





Tür: RYO / Aksiyon
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2013 sonları
Platform: PS3, Xbox 360, PC

DRAGON AGE ONURU İÇİN GERİ GELİYOR

E3'te aslında beklenen oyunlar arasında değildi *Dragon Age*. Evet, üstünde çalışıldığında dair fısıltılar vardı ama video ile boy göstereceğini düşünmüyorduk. Gerçi Frostbite motoru ile podyumda salınmak dışında, çok da bir detay göstermediler diyebiliriz.

Öykü, az çok *Dragon Age II*'nin bittiği yerden başlıyor, çünkü ikinci oyunu bitirenlere tanıdık gelen sahneler var videoda. Yine ikinci oyundan Varric ve Cassandra karşımıza çıkıyor ki, bu sefer bir sorgu odasında değiller. Mage's Circle'ın bahsettiği bazı yaratıkların etrafta olduğunu görüyoruz, bu da yine ikinci oyunun devamında olduğumuz hissini kuvvetlendiriyor.

Ama burada çizgi çekiyoruz ve oyunun adının *Dragon Age: Inquisition* olduğunu belirtiyoruz. Yani "3" değil. Neden? Bu bir pazarlama stratejisiymiş, EA'den Frank Gibeau öyle söylüyor. İnadına "*Zaman çizelgesinde devam oyunu olarak düşünmüyoruz*" diyor ama gördüklerimiz bunu yalanlıyor. Biz de bilemedik, öykü konusunda kafamız karışık. Ama net bildiğimiz bir şey var ki, Frostbite'ın Dragon Age evrenine yakıştığı. Gördüklerimiz güzel yani. 2014 sonbaharına daha vakit var, dökülenleri sizinle paylaşacağız, söz.





HERKES ÜSTADIN ÖNÜNDE DİZ ÇÖKSÜN



27 yıldır kalitesini bozmadan devam eden *Castlevania* serisi bundan üç yıl önce Kojima'nın dokunuşu ile yepyeni bir yola sapmıştı. Bu değişim seriye özellikle sinematik anlamda birçok şey kattı. Değişen oyun yapısı ve Gabriel Belmont'un hikâyesinin yeniden yazılması riskli gibi görünse de usta ellere bırakıldığında hem nostaljik tadını koruyup hem de günümüz oyun dinamiklerininin başarıyla birleştirildiğine şahit olduk. Yeni serinin ikinci oyunu ise hikâyesi gereği kaçınılmazdı. E3 2013 ise, Konami'nin yeni *Castlevania*'yı göstermesi için kaçırılmaz bir fırsattı.

Oyunun hikâyesi hakkında bilgi verirken bunu spoiler'sız yapmam pek mümkün görünmüyor sevgili oyungezen, bilgine. Gabriel'ın başına gelen onlarca olaydan sonra ilk oyunun bizi şok eden sonunu hatırlayacaksınızdır. Hemen belirtelim, ikinci oyun Gabriel'ın hikâyesini tamamlayacak. Dracula'nın bizzat kendisi haline gelen Gabriel, ölümsüzlüğün laneti ile günümüz dünyasına kadar yaşamını sürdürmüş ve intikam duygusu ile dolmuştur. Onu yeniden ölümlü yapacak bir anlaşma yaparak eskiden üyesi olduğu Belmont klanını da karşısına alıp noktayı koymak derdindedir. Fakat bütün bilgilere ve videolara rağmen oyunun hangi zaman diliminde geçeceği tam olarak belli değil. Hatta oynanabilir iki karakter ile paralel ilerleyen bir senaryo bile olabilir. Çok da önemli değil aslında. Oyuncuların istediği Gabriel'in hikâyesinin tamamlanması ve yeni (eski) karakterler ile *Castlevania* evreninin devam etmesi.

Gabriel'ın artık Dracula olmasından sebep dövüş ve büyü sistemi köklü değişikliklere gitmiş. Karakterimiz bir sakatlık çıkmasın diye silah olarak artık haç değil kırbaç kullanıyor. Büyü tamamen ortadan kalkmış ve Dracula's Blood isimli yeni bir parametre oyuna dahil olmuş. Düşmanlarımızı öldürdükçe dolan bu bar sayesinde sağlığımız yenileniyor ve güçlerimizi kullanabiliyoruz. Void ve Chaos güçleri hâlâ emrimizde ve çeşitli silahlarla kombine olarak Gabriel'ın yanındalar. Quick Time Event olayına da biraz daha az yer verileceği söyleniyor. Bu karar umarım dev boss'lar ile yaptığımız savaşlardaki sinematik anlatımı etkilemez. Artık daha özgür dolaşabileceğimiz haritalarda platform öğeleri ve bulmacalar ilk oyundan daha fazla olacak diye duyumlar da aldığımızı belirtelim. İlk oyunun eleştirilen yönlerinden biri olan çizgisellik bir nebze yıkılacak gibi görünüyor.

İlk oyun hakkı verilmeyen bir oyundu kanımca. Kojima elini neye değse zaten harika bir hale getiriyor. İkinci oyuna çok fazla müdahale etmeyeceğini söylese de özellikle hikâyeye dokunmadan yapamayacağını düşünüyorum. Yılın en iyi aksiyon oyunu olmaya aday bir yapım *Lords of Shadow 2* ve en önemlisi oyun bu defa sadece konsollara değil PC için de aynı anda çıkacak. İlk oyunun ise yakın tarihte Steam'deki yerini alacağının müjdesini de verelim arada. **-Pozan**

Tür: Konami **Çıkış Tarihi:** 2013 sonu
Platform: PS3, Xbox 360, PC



OYUNEZER!

MARIO GİT BAŞIMDAN, SENİ SEVİYORUM

Sağ yanıma bakıyorum, üzerime dikilmiş onca göz. Çatık kaşlar. "Yapma!"lar havada uçuşuyor. Oyungezer ofisinde bir gerginlik hâkim. Sol yanıma baktığımda ise gülümseyen gözler, içten içe "zamanı gelmişti" diyor insanlar. Artık ortaya bir perde çekip hiç muhatap olmasak mı onlarla diyor Serpil, istifa dilekçesini bana sinirli gözlerle bakarak hazırlıyor Volkan. Bir oyun dergisinde mihenk taşı kötüleyeceğim birazdan, sanki bir imam oğluyum ve babama ateist olduğumu söyleyeceğim, sanki İbrahim Tatlıses'in evladıyım da çiğköfteden haz etmediğimi itiraf edeceğim. Heyecanlıyım... Direk taşları yüzüme vurmadan önce hele bir beni dinleyin dostlar; BEN MARIO'YMUŞ, ZELDA'YMIŞ ÇOK SIKILDIM!

E3 konferansının ne kadar en beklenilenleri arasında olmasa da kayda değer sunumlarından biri de şüphesiz ki Nintendo'nun gösterimiydi. Diğer konsol firmalarının, az çok geleceğini tahmin edebilsek de, Nintendo, Avrupa ve Amerika için "arada kalmış" bir başarıya sahip. Ellerindeki oyun sektörüne yön vermiş markalar nedeniyle kendilerini hafife almamız mümkün değil. Ama bunun yanında bunca büyük bir güce sahipken ellerindekileri, üzerine bir şey katmadan temcit pilavına çevirmeleri ise canımı sıkıyor. Ankaragücü'me gidiyor böyle yaşamak.

Oyun teknolojileri öyle bir hal aldı ki, sektöre girip başarıyı kıyısından köşesinden yakalayan birinin daha da karnı tok, sırtı pek. Yıllar önce oynadığımız, adını dahi hatırlamakta zorlandığımız piksel bazlı oyunlar bile önümüze şahane grafikler, müthiş bir oynanış ile re-make olarak çıkabiliyor. *XCOM* mu dersiniz, *Jagged Alliance* mı istersiniz, yoksa *Thief*'i mi hatırlatayım? Her ne kadar zaman periyodları farklı oyunlar olsa da aslında çoğunun hikâyesi aynı. Bariz bir gelişmişlik hissedebiliyoruz tekrarını oynarken. Bunları bir kenara koyarak güzelim efsaneleri *Hugo* ve Tolga Abi formatına sokan Nintendo hamlesi ne peki? Arabalı oyun yapalım, süreni de Mario olsun. Yaratıcılık fışkırıyor, değil mi? Peh.

MARIO: TAHT OYUNLARI

Şimdi, sizlere Mario ismini içeren oyunları listeleyeyim... Bunlar "3DS" için olanlar: *Super Mario 3D Land, Mario Kart 7, Mario & Sonic, Mario Tennis Open, New Super Mario Bros 2, Paper Mario Sticker Star, Mario & Luigi: Dream Team, Mario Golf: World Tour, Mario Party, Mario and Donkey Kong*. Eminim bir yerden sonra listeye göz atmaya bile üşenip bu cümleye atladınız. İşte tam da bundan bahsediyorum aslında! "Tadında bırakmak".

Şunu da hatırlatalım, Nintendo "casual" dediğimiz, oyun amacı uğruna hayatı unutmayan kitlenin tercih ettiği bir firma. Durum böyleyken bile casual bir oyuncuya Mario dediğinizde, çok muhtemelen klasik *Super Mario Bros*'u hatırlayacaktır. Bu durum da ota böceğe klasikleşmiş isimler kondurulmasının ne kadar başarısız olduğunu kanıtlıyor aslında. Bugün hâlâ hayatta olan *Pokemon Elite 2000* forumlarına girip, 2004 yılının postlarına bakarsanız, daha o günden Nintendo neden kendini tekrarlıyor başlıkları gözünüze batacaktır. Aradan geçen dokuz yılın bir şeyler değiştirdiğini görmek ister bu deli gönül ama nafile... Nintendo ya artık yoruldu, ya da rutin ve sivri çıkış yapmayan memur mantığı ile düzenli gelir elde etme peşinde. Ben bu duruma ne başka bir yorum getirebiliyorum, ne de aslında piksel bir insan olmama rağmen dandirik Mario başrollü oyunları oynayacak motiveyi bulabiliyorum. Göbeğinde Mario dövmesi olan biriyim be ben, bana bunları söyletiyorsun ya, alacağın olsun Nintendo...

Eminim ki bazı okurlar Nintendo'nun aslında Asya pazarında etkili olduğunu söyleyerek sözlerimin bir kısmının geçersiz olduğunu öne sürecektir. Ama buna rağmen hâlâ bizim de içerisinde bulunduğumuz Avrupa pazarında da iddialı olduğunu açıklayan firma çalışanlarına kulak verdiğimizde bu argüman geçersiz kalıyor. Firmanın oyunlarda olduğu kadar, pazarlama aşamasında da hasta adam rolünü oynuyor olması, PS4 ve Xbox One cephesindeki gelişmeleri de düşünürsek, firmanın sonunu hazırlıyor gibi. Hatırlarsanız eskiden teknoloji mağazalarında Wii tanıtımları, Nintendo oyunları oynatımları görürdük, onlar bile kalmadı.

İsterse yeni çıkacak Mario'lu oyun 101 Metacritic puanı alsın, gına geldi bana. Başka karakter üretsen yine severiz yahu biz onu. Seni kullanamadığın yaratıcılık bitirecek sayın Nintendo, Japon gözlerine nazar mı değdi kuzum. Keşke silkelensen.



E3 sunumunda kedi Mario'yu gördükten sonra, Poke İmam'a dönüştüğüm söylendi, şuurum kaybolmuş, hatırlamıyorum.



Ah eski günler...

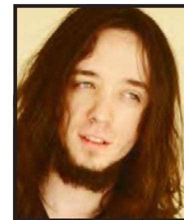


LSD içmeyin, Mario var! Aynı şeyi, bari "farklı" olarak tekrar edebilsek... Birkaç ufak değişimle değil.



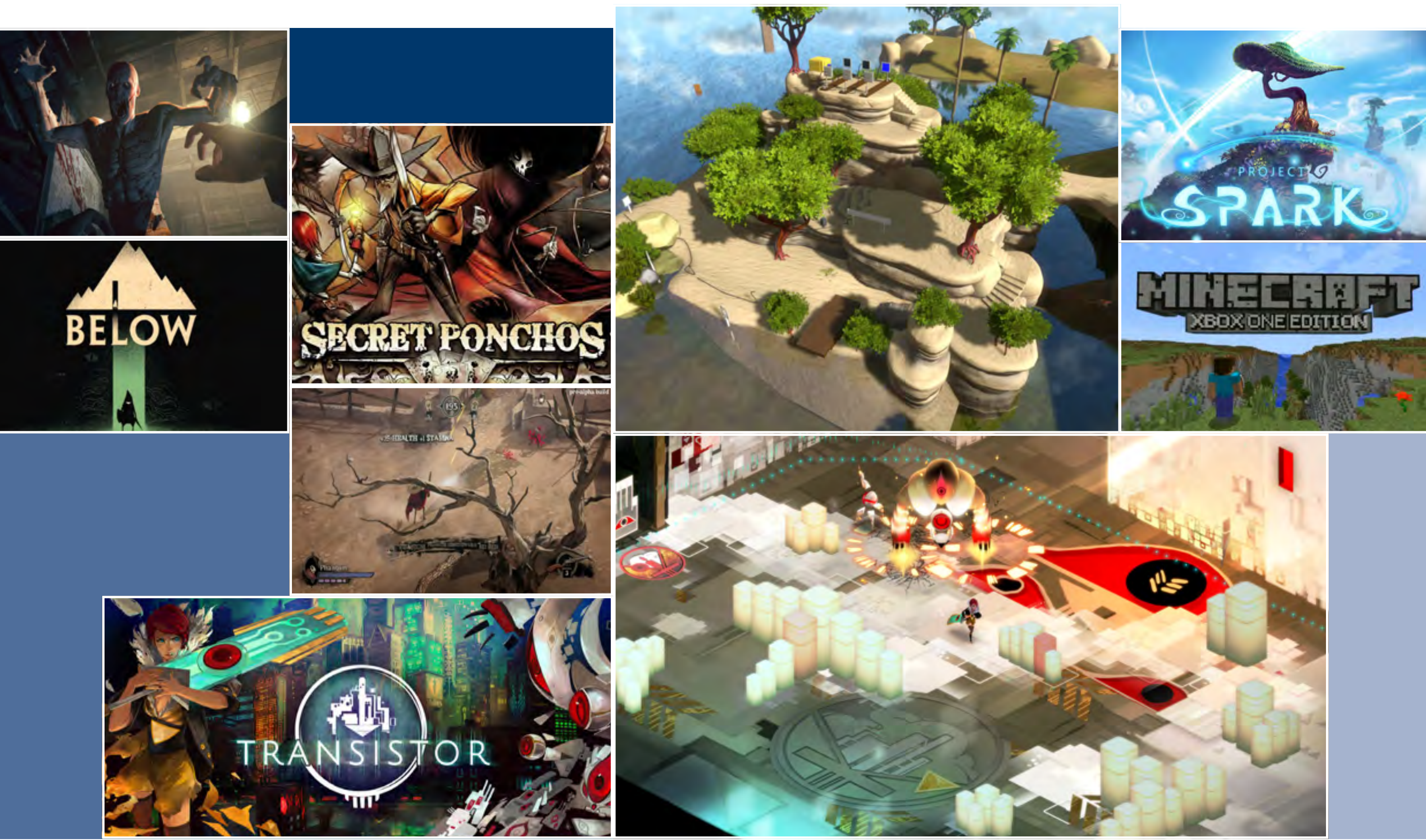
Şu aile fotoğrafına, sağlam bir arka plan ile eğlenceli yeni üyeler eklense, sanki yadırgayacağız? Söylediklerim sadece Mario markasıyla alakalı değil, tüm Nintendo takıntılarıyla alakalı.

AYIN EZENİ



Berkan Cesur

Oyungezer evrenine bir retro fatihi olarak adımını atan Berkan'ın "Yetti artık Zelda'nız!" dediği andan itibaren bazı şeyler kaçınılmaz olarak değişmek zorundaydı. Hem de sonsuza dek... Sorun, bu değişikliğin Nintendo'da mı yoksa Berkan'ın huzursuz ruhunda mı olacağıydı. Cevabı hâlâ bilmiyoruz.



BELKİ DE BU NESLİN EN YARATICI KATALOĞU

E3'ÜN BAĞIMSIZLARI

Bağımsız olan cesurdur. Temelinde tavır, kendine güven, vizyon, yaratıcılık ve farklı olmak vardır. Bunu çeşitli sanat dallarında açık bir şekilde görebiliriz. Büyük bütçelerin yarattığı yapımlarla, milyonların satın aldığı albümlerle, sanatı sadece tüketim toplumu için yapanlarla baş etmek ya da en azından baş etmeye çalışmak kesinlikle cesaret işidir. Oyun dünyasında da aynı şekilde geçerli olan bu durum biraz da deli işidir. Elinizdeki üretiminizin ne kadar kaliteli olduğu değil, size destek olmaya aday kişilere ne kazandıracağıdır önemli olan. Yakın bir örnek olarak *Journey* oyununu gösterebiliriz. Birçok yerden yılın oyunu ödülünü alan *Journey* yapımcısına hiçbir şey kazandırmış değildi yakın zamana kadar. Bu tip örneklere çokça rastlıyoruz. Ama son 1-2 yıl içerisinde çıkan *Minecraft, Braid, Bastion, Limbo, Fez, Super Meat Boy, Amnesia, Don't Starve, Torchlight* gibi birçok AAA oyuna taş çıkartan bağımsız yapımların dağıtıcı firmaları ya da dijital oyun dağıtım organlarını dize getirmesi, oyuncuların vizyonunu ve desteğini fazlasıyla büyüttü. Cesaret, hafif delilik ve oyun kavramına sanatsal bakış açısı, oyun sektöründeki büyük bir değişimi de beraberinde getirdi. Örneğin *Minecraft*, Xbox'da bugüne kadar en çok satılan oyun oldu. Bu zaferi küçümsemeyen konsolun efendileri de yeni nesillerinde bağımsızlara verecekleri desteğin boyutunu E3 2013'te gösterme şansı buldular.

Xbox One ilk bakışta bu konuya çok fazla önem vermiyor gibi görünse de online bağımsız oyunlarda lider konumunda olan *Minecraft* gibi bir markayı tekeline alarak iyi bir iş yapmış durumda. Oyunun Xbox One'da yeni ve daha büyük bir versiyonunun çıkacağı E3'de belirtildi. Yüzlerce bağımsız oyun yapımcısına destek verdiklerini ve bu kişilerin önümüzdeki dönemde Xbox One için oyunlar üreteceklerini söylediler fakat fuarda exclusive olarak bir elin parmaklarını geçmeyecek sayıda oyun tanıttılar. Merak uyandıran *Below* ve ejderha simülasyonu olan *Crimson Dragon* öne çıkan bağımsız oyunlardı. Asıl bombalarını ise daha sonradan bıraktılar; *Project Spark*. Kinect ve SmartGlass desteği ile kendi dünyanızı ve hatta oyununuzu yaratabileceğiniz bir oyun olan *Project Spark* hâlâ tam olarak anlaşılamadı ama gördüklerimizin potansiyelinin oldukça fazla olduğunu söyleyebiliriz. Oyun içerisinde yarattığınız haritaları ya da ufak oyunları dilediğiniz zaman diğer konsol kullanıcıları ile paylaşabileceksiniz. Bir nevi kendi oyununuzu yaratıyorsunuz ve bunu dağıtıyorsunuz gibi düşünebilirsiniz. Ama bunun sınırlarının nerede çizildiğini şu an için bilemediğimizden çok da övgüler yağdırmak pek doğru değil. Yaygınlaşmaya ve yaratıcılığımıza ne kadar izin vereceğine şahit olmaya başladığımızda değerlendirmek daha doğru olacaktır.

PS4 ise rakibi Xbox'a göre daha büyük bir gövde gösterisi yaptı diyebiliriz. Lansmanlarının 15 dakikalık bir kısmını sahnede 8 farklı bağımsız oyunu aynı anda oynayarak bir şov şeklinde sundular. Bu oyunların hepsi PS4 exclusive oyunlarıydı. *Don't Starve, Mercenary Kings, Octodad: Dadliest Catch, Galak-Z, Oddworld: New'n'Tasty, Ray's the Dead, Secret Panchos* ve *Transistor*. Bunun dışında *Braid*'in yapımcısı Jonathan Blow'un yeni oyunu *The Witness* PS4'e özel olarak tek başına tanıtıldı. 8 oyun içerisindeki *Transistor*'un ise *Bastion*'un yapımcısından geldiğini belirtelim. Exclusive olarak Sony'nin önde götürdüğü bir gerçek ama ilerisi için vaatlere gelince Xbox daha bir parlıyor gibi. Bunca sağlam exclusive gelecek için umut vermiyor da değil tabii. Ayrıca Sony, Vita'da da bağımsızlara yer verileceğini ve eski bazı yapımların uyarlandığını sözlerine ekledi.

Sonucunda biz bağımsız oyun severlerin kazanacağı bir rekabet var önümüzde. Dağıtıcı platformlar yapımcıya karışmadığı müddetçe oyunların sanat olmasına katkıda bulunan bağımsızlar aynı potansiyel ile devam edecektir. Bağımsızların PC platformundaki yeri Steam, Greenlight ve Kickstarter gibi platformlar sayesinde zaten sağlam. Önümüzdeki dönemde daha da sağlamlaşacaktır. E3'te bahsi geçen ve PC'de de yerini alacak olan ve takipte kalmanızı önerdiğimiz iki adet bağımsızı da dile getirerek yazımızı noktalayalım; *Outlast* ve *Contrast*. **-Pozan**

Cesaret, hafif delilik ve oyun kavramına sanatsal bakış açısı, oyun sektöründeki büyük bir değişimi de beraberinde getirdi.



Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Bir yere kadardı...

Yabancı bir ülkede, doğduğun topraklardakinden daha güvende hissetmenin ne kadar dokunduğunu tahayyül edebiliyor musunuz?

Köşenin adı "Yapımcının Günlüğü". Bu ay günlüğe oyun yazılmadı pek. O yüzden paylaşacaklarım da oyun değil. Geçen ay demiştim ya: "Eninde sonunda oyun yapıyoruz, ölüm kalım meselesi değil" diye... İşte, bu seferki ölüm kalım meselesi... "Doğru cevap basit olur" diye düşündüm hep. Basit beklentilerim, basit bir düzenim, basit ilişkilerim olsun istedim. Politika basit değildi, hep uzak durdum. Doğru cevabın olmadığına inandım, hepsinin özünde aynı olduğunu düşündüm. Fakat ben ve benim gibi düşünen milyonlar olarak geçen ay nihayet uyandık ve gerçeklerle yüzleştik. Çünkü "Hepsi nasılsa aynı" dediklerimizin bazıları artık kendilerinden olmayan herkesi açıkça düşman ilan etmişti. Her insanın tartışmasız sahip olduğu en temel özgürlükleri ve hakları hiçe saymaktan çekinmiyorlardı. Bu bizi taraf olmaya zorladı, hiç niyetimiz yokken. Toplandık, "aktif" olduk; şu ana kadarki en büyük protestomuz son çıkan *SimCity* oyununa karşı olmuşken (her yer DRM).

Şaşırdılar. Bu seferki, hiç görmedikleri bir şeydi. Daha önce beraber yürüyenler ya Türk'tü, ya Kürt'tü, ya sağcıydı, ya solcuydu, ya Alevi'ydi ya Sünni'ydi, ya Beşiktaşlıydı ya Fenerbahçeli. Hepsini bir arada görünce ne yapacaklarını bilemediler. Milyonlarca gencin hiçbir ortak ideolojiye, bir lidere sahip olmadan birlik olabilmesini idrak edemediler, bu onlara yabancıydı. Yaftalamaya kalktılar, agresifleştiler. Din düşmanı, vatan düşmanı, ekonomi düşmanı ilan ettiler, komik duruma düştüler. Demokrasinin arkasına sığınmaya çalıştılar fakat demokrasiyi beş yılda bir sandık başında yapılan bir egzersize indirgediler. En yüksek oyu kazanan bütün ülkenin mutlak kontrolünü ele geçiriyordu onlara göre. O ya da bu partinin piyonları olduğumuzu söylediler, o ya da bu parti bize külliyen zararken. "Karşımıza parti çıkarın, demokrasi!" dediler, bizim partiyle, politikayla, ideolojiyle işimiz olmamasını, bizi özel yapanın bu olduğunu kabullenemediler.



Doğrusunu söylemek gerekirse, yaptıkları yeni veya onlara özgü değil. Polis memurundan başbakanına, insanın sahip olduğu gücü sorumlulukla kullanması ender görülen bir erdem... Dolayısıyla tarih bu ahval ve şeraitin örnekleriyle dolu; sadece oyuncular değişiyor. Ancak bu sefer verdiğimiz tepki çok farklı. Bu sefer ilk defa hiç bilmedikleri, anlayamadıkları bir nesille "mücadele" ediyorlar. 1980 sonrası doğanların önemli bir kısmı, herhangi bir politik akımın sığlığına kapılmadan özgürce düşünmeyi biliyor. Biz, dünyanın bütün bilgisine istediğimiz anda ulaşmaya alışkınız, bize kolay kolay yalan söyleyemiyorlar. Haberimizi birinci ağızdan alıyoruz, teyit edebiliyoruz. Kontrollerindeki medyayla bizi manipüle edemiyorlar. Işık hızında haberleşiyoruz, organize olmamızı engelleyemiyorlar. Kim derdi ki 140 karakterlik mesaj yazmaktan ibaret olan bir site dünyayı değiştirecek? Ama olan biten tamamen bundan ibaret...

DEĞİŞİM VE FIRTINA

Hâlâ çabalıyorlar, dış mihraklar diyorlar, "bakın aynı oyun" diyerek Arap ülkelerini, Brezilya'yı gösteriyorlar. Hâlâ uykusundan uyanamamışları uyutmaya, kışkırtmaya çalışıyorlar. Halbuki gerçek çok basit. Türkiye'de olanlarla dünyanın dört bir yanında yaşanan değişimlerin üst üste gelmesinin tek bir sebebi var: İletişimin ve bilgiye erişimin bir kırılma noktasına gelmesi, mutlak gücün kontrolünden çıkması. Dünya, geçtiğimiz yüzyılda geçirdiği değişimin eşdeğerini son on yılda geçirdi. Bunu anlamıyorlar ya da anlamamazlıktan geliyorlar. Başını kuma gömmek nadiren en iyi çözümdür, bu durum da bir istisna değil.

Her şeyin binlerce kilometre uzağında olmanın burukluğu var üzerimde. Uzun vadede Türkiye'de yaşamaktı planım hep. Bir yandan olanların, daha güzel günlerin işareti olduğuna inancım var. Ama öte yandan dürüst olmam gerekirse, söylediğim, yazdığım herhangi bir şey yüzünden veya sadece sessizce ayakta durduğum için gözaltına alabileceğim bir ülkede yaşama düşüncesi beni korkutuyor. Yabancı bir ülkede, doğduğun topraklardakinden daha güvende hissetmenin ne kadar dokunduğunu tahayyül edebiliyor musunuz? Bir de bizimle olmayanlara, bize şüpheyle yaklaşanlara, türlü mihrakların arkamızda olduğuna inananlara seslenmek isterim. Biz yabancı değiliz; biz kardeşinizsiniz, komşunun çocuğuyuz, dün akşam Call of Duty'de fırtınalar estirdiğiniz takımdan arkadaşınızız. Bizim söylediklerimizi, düşündüklerimizi, dindarlığımızı, ahlakımızı beğenmek zorunda değilsiniz. Ama kendimizi ifade etmemize ve kendi hayatımızı kendi uygun gördüğümüz şekilde yaşamamıza destek vermezseniz, korkarım devran kaçınılmaz olarak döndüğünde yanınızda duracak kimsenin kalmadığını görebilirsiniz. Lütfen unutmayın ki mutlak gücün yanında olmak kolay ve rahattır, ta ki o sizi terk edene kadar.

Tüm ihtiyacımız olan, biraz hoşgörü. Ve bütün gününü Twitter'da halkla kavga ederek geçirmeyen belediye başkanları.



ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI 0216 465 98 50

E3

YENİ NESİL YENİ DÜNYA

ÇOK UZUN YILLARDIR E3'te bu kadar çok yeni kahramanı, yeni dünyayı, yeni hikâyeyi bir arada görmemiştik. Yeni nesil konsollar sadece yeni teknolojik imkânlarla değil yeni oyunlarla da geldi. Üstelik bunlar amatör işi, kafası karışık oyunlar falan da değil. Halo'yu, Alan Wake'i, Call of Duty'yi, World in Conflict'i, Crysis'i, Dead Island'ı, Resident Evil'ı yaratan zihinlerden geliyorlar. Sadece damağımızı uçuklatan grafiklerle değil, yepyeni oyun mekanikleriyle, devasa dünyalarla, bambaşka online oynanışlarla geliyorlar.

Yanlış duymuyorsunuz, yeni nesil ile dünyanın en büyük oyun geliştiricilerinden bir kısmı zincirlerini kırdı ve yepyeni dünyaların yolunu tuttular. Çekiştire çekiştire sakıza dönmüş serilerini bırakıp risk aldılar, hayal güçlerine sığındılar. Oyun dünyası yeniden keşfe çıkıyor. Birkaç sene önce bunu hayal bile edemezdik.

Şimdi önünüzdeki sayfalarda 12 çok özel oyun var. Belki hepsi süper olmayacak, belki hayal kırıklıkları da yaşanacak. Ama şundan eminiz ki önümüzdeki iki üç sene boyunca bizi hayran bırakacak olan oyunlar onların içinde saklı...

QUANTUM BREAK

REMEDY DOKUNUŞU İLE KUANTUM FİZİĞİNİN ÇORBASI



1995 YILINDA Finlandiya'da kurulan Remedy oyun dünyasına çok az ama öz yapım kazandırarak saygın bir yer edinmiş firmalardan biridir bildiğiniz üzere. *Max Payne* ve *Alan Wake* markaları oyunlara şöyle bir uzaktan bakan kişilerin bile bildiği oyunlardır. Hele ki *Max Payne* ve oyun dünyasına hatta sinema sektörüne getirdikleri hakkında konuşmaya başlasak susmak bilmeyiz sevgili okur. Sam Lake'den girer, bullet time efektinden çıkar hatta konuyu yeniden Remedy'e getirip yaptıkları oyunların evrenlerinin aynı olduğundan bahseder, gizem işini çok iyi bildiklerini ekleriz. Bütün bu formülü yeni fikri mülklerinde de kullanmaya kararlı olan firma, E3 fuarında yeni nesil Xbox'ın belki de ilk büyük exclusive oyunu olacakları halde fazla bir şey açıklamayarak yeniden uyguluyorlar. Her ne olursa olsun firmaya olan güvenimiz ve oyunun gizem dolu yenilikçi fikirleri *Quantum Break*'i en çok beklediğimiz oyunlar arasına şimdiden sokmuş durumda.



Gelecek dönemlerde oyunlar ve dizilerin, filmlerin hatta gerçek yaşamın çok daha fazla haşır neşir olacağını görmek için çok da uğraşmaya artık gerek yok. Bu durum birkaç ufak örnekten sonra ilk büyük meyvesini *Defiance* ile verdi zaten. SyFy kanalında bu sezon yayınlanmaya başlayan bilim kurgu dizisi *Defiance*, diziyle paralel bir şekilde ilerleyen, hatta dizinin gidişatını etkileyen MMO oyunu ile yepyeni bir eğlence anlayışını getirmiş durumda. Bu sistemin ileride oyun sektörüne neler getireceğini düşünmek oldukça heyecan verici. Xbox One multimedya özelliklere ağırlık veren bir yapıya sahip olduğundan bu tür fikirlerin uygulaması için doğru yer diyebiliriz.
Peki, *Quantum Break* bize ne ile geliyor? Açıkçası bu hâlâ çok az aralanmış bir sır perdesi. Kuantum mekaniği hakkında yapılan bir deney esnasında gerçekleşen kaza sonucu üç insan zamanı kontrol ve modifiye edebilme yeteneği kazanıyor. Bu kişiler yeteneklerini kullanarak çeşitli olayları engellemek, önüne geçmek ya da olmalarını sağlamak adına zamana müdahale etme yetkisine sahip hale geliyorlar. Ama şu an için bu üç kişiden birini mi, yoksa ayrı bölümlerde hepsini mi kontrol edebileceğiz henüz belli değil. Bütün bu olaylar esnasındaki seçimlerimizin etkisi çok büyük olacak ve oyunun episodik gidişatına yansıyacak. Bu noktada disk içerisinde gelen dizi bölümlerini seçimlerimize göre izleyebilecek ve konuyu değiştirebileceğiz. Yani siz ve oyun arasındaki etkileşim oyunun size vereceği tepkiyi de değiştirecek. Bir nevi tamamen kendi hikâyenizi ve şovunuzu hazırladığınızı düşünün. Seçimlerinize göre yeni bölümler açılıyor ya da kendiniz oluşturmuş oluyorsunuz. Durum biraz karışık olduğundan ve hâlâ firmanın çok açık şekilde anlatmamasından dolayı elimizdekiler ile çıkardığımız sonuç bu şekilde. Firmanın iddiası bunun yepyeni, kesintisiz ve heyecan dolu bir oyun deneyimi olacağı yönünde. Şu an disk dışında gelecek ekstra bir TV şovu olacak mı sorusuna da Remedy net bir yanıt vermiş değil.

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Microsoft Studios
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: Xbox One
Heyecanmetre: ●●●○○

Yeni neslin görsel yeteneklerinden bahsetmek gereksiz aslında ama yayınlanmış videoların oyun içi görüntüler olduğunu söyleyelim; sizler de ağızlarınızı açık, beklentilerinizi yüksek tutun. Zaten Remedy grafik kalitesi konusunda *Max Payne* ile çığır açmış bir firmadır. 3DMark'ın geliştiricilerinin de kendileri olduğunu belirtelim arada. Ama grafik v.b. teknik yenilikler dışında bu oyunun bize asıl vermek istediklerini görmeye çalışmak daha doğru olacak. Remedy gibi hikâye anlatımında usta bir firmanın kuantum fiziği, uzay-zaman, paralel evrenler v.b. konulara girecek olması zaten elimizi ayağımızı titretiyor. Hele ki bu oyuna ucundan bile olsa *Max Payne* ya da *Alan Wake* evrenlerinin karışacak olma ihtimali harika. Bugüne kadar boş iş yaptıklarını görmediğimiz Remedy, bu fikirleri hikâye-aksiyon dengesini çok iyi kurarak hayata geçirecek ve bizi mest edecek belki tek firma. Heyecanla bekliyoruz. **-Pozan**

TITANFALL

ELECTRONIC ARTS'IN GAZABI TİTANLARLA GELİYOR

CALL OF DUTY'Yİ MARKALAŞTIRIP, bugünlere getiren isimlerden Jason West ve Vince Zampella olaylı bir şekilde Activision'dan ayrılıp Electronic Arts'a geçtiklerinde, biz de bu ikilinin yeni bir savaş oyunu yaratmasını bekliyorduk. Belki *Medal of Honor* gibi bir savaş oyunu olabilirdi yaptıkları veya doğrudan bir *CoD* kopyası... E3 öncesi *Titanfall* ilk olarak sızdığında oyun basının tamamı gibi biz de oldukça şaşırdık. *Titanfall*, ikilinin geliştirmek için yıllarını verdiği mekaniklerin çoğunu kullanmadığı gibi, futuristik bir çok oyunculu olarak karşımıza çıkmıştı. Electronic Arts'ın bu ikiliye yepyeni bir tarz ve oynanışa sahip *Titanfall* gibi büyük bütçeli bir oyuna onay vermesi, kimileri için bir kumar gibi gözükebilir belki, ama oyunu gördükten sonra Activision'ın bu ikiliyi sadece *CoD* oyunlarıyla sınırlayarak nasıl büyük bir hata yaptığını daha iyi anlayacaksınız.

Titanfall futuristik bir evrende, firmaların ve örgütlerin önemli kaynakları kontrol etmek için savaşını konu alıyor. Oyununun tek kişilik içeriği yok ve senaryosunun tamamı çok oyunculu olarak oynanıyor. Yakın zamanda çıkan *Brink*'i oynadıysanız bunun nasıl olacağı kafanızda biraz canlanacaktır. Maçların hemen öncesine şık animasyon ve sahnelerle karakterler dertlerini, neden orada savaştıklarını anlatıyorlar ve hemen ardından çatışma başlıyor. Respawn Entertainment oyun için Source motorunu kullandıklarını, ancak motoru tanınmayacak hale getirdiklerini belirtmiş. Oyun ve dünyaya bakınca da bunu anlıyorsunuz zaten. *Portal 2* ve *Half-Life* gibi oyunlardan alıştığımız kısmen sert hatlı, soluk renkli bir oyun değil *Titanfall*.

Titanfall'da sinerji içinde çalışan iki ana birim var. Pilotlar ve devasa dış iskeletlerden oluşan



Titan'lar. Oyunun başında hemen Titan'a sahip olamıyorsunuz ve her yeni Titan için iki dakika beklemeniz gerekiyor. Ancak bu demek değil ki pilotlar tek başlarına işe yaramıyorlar, aksine tutulması gereken noktalara ve dar ara yollara ulaşabilen bir tek pilotlar var. Dahası sahip oldukları mini jet pack ve serbest koşu teknikleri sayesinde göreceli kısmen ağır olan Titan'lara karşı muazzam avantajlara sahipler. Oyunda Titan'ların giremediği ancak pilotların sığabildiği özel alanlar da var. Bu gibi durumlarda Titan'lar dışarıyı kollarken, asıl işi içeride pilotların görmesi gerekiyor. Oyunun çatışma mekanikleri KISMEN (ki dikkatinizi çekerim bu oldukça büyük bir kısmen) *CoD*'u andırsa da çatışmaların mekanikliği ve saniyeler içinde devasa bir robotun sizi tutup ölümünüze fırlatabilecek olma stresi her şeyi değiştiriyor.



Giriş esnasında hikâyesel öğelerle, diğer oyuncularla beraber gaza getiriliyoruz. Giriş gelişme sonuç gibi ek detaylar olmasa da neden savaştığımızı bilmek hoş bir detay.

ROBOTUN YERİ MUTFAKTIR

Titanfall'u her oynayışınızda size bir ömür gibi geleceğinden emin olduğum o iki dakikanın sonundaysa ekranda Titan'ın hazır olduğunu gösteren göstergeyi görüyoruz. Robotunuz gökten düşüp, düşmanlarınızın üzerine ölüm yağdırmaya hazır hale geliyor. Titan'lar *CoD*'daki Care Package ve Killstreak'ler gibi oyuncuya ödül olarak verilen bonus değil, oyun elementinin önemli parçalarından biri. Titan'lar pilotuna göre kodlandıkları için bir başkasının sizi öldürüp Titan'ı çalması da söz konusu değil. *Mech Warrior* ve *Hawken* gibi oyunlarda gördüğümüz tank benzeri hantal ama güçlü robotların aksine *Titanfall*'un Titanları "dış iskelet" kavramına daha çok uyuyorlar. Hala hantallar ama aynı bir şoförleri gibi koşabiliyor, paralel yürüyüp, çömelme benzeri hareketler yapabiliyorlar. Kapalı kapılar altında yapılan gösterimde Titan'ların neler yapabileceği konusunda şimdilik yalnızca çok ufak noktalar gördüğümüzü de belirtelim. *Titanfall* muhtemelen ilginç bir öykü ve sunuma sahip olacak gibi duruyor ama şovun yıldızı Titan'lar. Titanların çatışması, birbirlerine yeterince yaklaştıklarında kokpit içinde pilotları söküp çıkarmaları bile görülmeye değer bir durum. Titan ciddi miktarda hasar aldığında da fırlatma koltuğu vesilesiyle kaçmak mümkün olacak. Titan'lar söylediğim üzere birer bonus değil oyunun önemili elementlerinden biri haline gelmiş. Örneğin bir noktayı ele geçirmek için robotunuzun sığamayacağı bir bodrum katına girmeniz gerekiyor. Arkanızdan gelebilecek kişilerin, gelip sizi öldürmesi veya değerli Titan'ı patlama ihtimali sizi korkutabilir. Bu durumda Titan'ı otomatiğe alıp bulunduğu bölgeyi korumasını isteyebiliyorsunuz. Titan bu durumda bir nebzeye kadar kendini koruyup, açıktaki pilotları indirebiliyor ama elbette ki bir başka pilotun sürdüğü Titan'lara ve sayıca kalabalık oyunculara karşı çok dayanma ihtimali yok. Titan'ların çok sayıda özelliği var ve görebildiğimiz kadarıyla silahları da oyuncuların tercihlerine göre değişkenlik gösterecek. Örneğin bize gösterilen Titan'lardan biri defansif amaçlı olarak kurşunları durdurup onları aynı hızla sahibine iade edebilirken, pilotlara karşı etkili olan makineli tüfek veya roket atar kullananları da vardı. Bunun *CoD* benzeri seviye atlama sistemiyle veya bir başka bir mantıklı gelip gelemeyeceğini daha bilmiyoruz.

Oyunda benzer yapımlarda olduğu gibi bir tarafın diğerinden üstün olduğu bir kesinlik yok. Titan'lar açık alanlarda daha etkili olmalarına rağmen, pilotlar serbest koşu teknikleri sayesinde rahatlıkla onlara yaklaşıp robotları etkisiz hale getirebiliyorlar. Öte yandan açık alanlara ve noktaların tutulması gerektiği ve kalabalık grupların olduğu bölgelerde konuşlanmış titanlar yıkıcı olabiliyorlar. Oyunda önemli olan, en güçlü silahları veya Titan'ları toplayıp saldırmak değil, takım oyunu ve makul stratejiler üretmek olacak. Bu da *Titanfall*'u, hemen hemen herkesin anında oynayıp başarılı olabildiği *Call of Duty* benzeri konsol oyunlarından ayırıyor.

FARELER VE İNSANLAR

E3'te görüştüğümüz Respawn yapımcılarının tamamı onlara son dönemin en iyi tek kişilik FPS oyunlarını yapan kadroya sahip oldukları halde neden çok oyunculu moda yöneldiklerini sorduğumuzda aldığımız cevap aşağı yukarı hep aynı oldu: "Son dönemde tek kişilik senaryolar çoklu senaryoların bonusu olmaktan öteye gidemediler. Oyuncuların yalnızca %10'u tek kişilik hikâyeleri başından sonuna bitirirken, bu içeriği hiç açmadan doğrudan çok oyunculu içeriğe gömülen muazzam bir kitle var. Doğru olan bir şey varsa o da şudur; oyuncular tek kişilik oyunlarda yaşadıkları o ucu ucuna kurtulmaları, kahramanlıkları, zaferleri yaşamak istiyorlar. *Titanfall*'da amacımız oyunculara acemi veya usta olduklarına bakmazsızın bu hissi yaşatabilmek. Sizi indirmek üzere üzerinize ilerleyen bir Titan art arda gelen roketlerden sonra bir anda yana devrilebilecek veya göründüğünden çok daha basit serbest koşu teknikleriyle pozisyon alıp o roketi atan siz olacaksınız." *CoD*'u özel yapan da budur aslında, ustalaşması kolay olmasa da daha önce seriyi hiç oynamamış bir oyuncu bile oyunun başında bir şeyler yaptığını hissederek iyi vakit geçirebilir. Respawn Entertaintment bunu *Titanfall* gibi karmaşık bir oyunda başarabilirse, oyunun tutmaması için ortada hiçbir neden yok demektir.

Önemli olan en güçlü silahları toplayıp saldırmak değil, takım oyunu ve makul stratejiler üretmek olacak. Bu da Titanfall'u CoD benzeri oyunlardan ayırıyor.







İki Titan kapışırken pilot olarak endişelenmenize gerek yok, zira iki tarafın da birbiri dışında hedef seçme lüksü olmayacak.

Titanfall konusunda yapımcıların övmeye doyamadığı konulardan biri de Xbox One'ın 'Bulut' desteği oldu. Benzer çok oyunculu oyunların aksine, *Titanfall* doğrudan Microsoft'un *Azure* denilen bulut sunucularını kullanacak ki bu da yapımcılara Xbox One'a daha çok yüklenip, sistem performansını daha uygun kullanılmasına olanak tanıyor. Dahası firmanın sunucuların yetmemesi veya dolu sunucular yüzünden oyuncuların oyunu oynamaması gibi dertleri de olmayacak. Diyelim ki *Titanfall* oynayacaksınız ancak boş sunucu bulamadınız. Bu durumda Azure yeni sunucular açarak, oyuncuları burada ağırlıyor olacak. Bu Türk oyuncular için de avantajlı zira Azure sunucuları sayesinde oyunun oynandığı sunucunun bize uzak olması gibi durumlar tarih olacak.

Titanfall bu haliyle görsel olarak o parıltılı yeni nesil oyunların karşısında kısmen sönük kalmış olabilir ancak, oynanış elementleri ve içeriğiyle şovun oynanabilirliği en yüksek oyunu olarak ilgimizi çekti. Gerek hızlı oynanışı, gerekse Titan mekanikleri sayesinde, yapımcıların gösterdiği kadarıyla (zira oyun ne yazık ki E3'te oynanabilir değildi) *Titanfall*'un arkasında büyük kitleleri toplayacak önemli bir AAA oyun olmaması için hiçbir neden göremiyorum. Bu arada *Titanfall* şimdilik PlayStation 4'e çıkmayacak gibi gözükse de okurlarımız üzülmesin. Zira yapımcıların ima ettikleri üzere ortada bir "süreli konsola özel olma durumu" söz konusu. Xbox One'a çıkışının ardından bir süre sonra *Titanfall*'u PS4 üzerinde de görmeniz gayet olası. **-Ali**

Tür: FPS
Yayıncı: EA
Çıkış Tarihi: 2014 başları
Platform: Xbox 360, Xbox One, PC
Heyecanmetre: ●●●●◐

E3 ÖZEL

WATCH_DOGS™

NİHAYET SERBEST OYNANIŞI GÖRDÜK

E3'E GELİRKEN görmek istediğimiz oyunlar listesinin tepesindeydi Watch Dogs. Sony Konferansı'ndaki demoyu iki kere izlememize rağmen bizi kesmemişti. Ubisoft standının arkalarında küçük bir odaya sızdık ve oyunun bölüm tasarımlarından sorumlu olan Falko Poiker ile buluştuk. Falko, ortada bir görev yokken, kendi başımıza nasıl takılacağımızı gösterdi.

Oyunun demolarını izlediyseniz telefonumuzu elimize alınca bütün cihazların üzerinde çıkan hackleme ikonunu görmüşsünüzdür. Bu ikonların üzerinde kırmızı bir çarpı vardı. Falko durumu "Henüz CToS'i bu bölgede hacklemedik. CToS şehirdeki bütün servisleri tek bir noktada topluyor. Bu yüzden CToS'i hacklediğimizde bu bölgedeki her şeyi hacklemiş olacağız" diye açıkladı.

Böylece mahallemizin CToS kontrol merkezine doğru yollandık. CToS dedikleri tel örgülerle çevrili, içi silahlı korumalarla dolu küçük bir bina. CToS'i hacklemek için o çitleri ve korumaları aşmanız gerekiyor. İsterseniz gizlice içeri sızın, isterseniz kafa göz yararak dalın. Ben içimden "Lütfen kafa göz dalalım" diyorum. Bu sene gizlice sızmalardan ayçiçek yağına döndük.

Falko çitlerin arkasına sızdıktan sonra çekti otomatik tüfeğini korumalara yağdırmaya başladı. Oyun bir anda TPS aksiyona döndü. Nişan ve siper alma yapısı gayet iyi gözüküyor. Ama halen hackleme ile oynayabileceğiniz şeyler var. Arada bir forklifti hackleyerek kendine siper olarak kullandı mesela.

Zora düşünce de focus yeteneğimiz devreye girdi, bildiğiniz bullet time, zaman yavaşlıyor siz bir dolu headshot ve bir dolu hacking'i kısa sürede gerçekleştirebiliyorsunuz.

Bütün korumaları temizleyip CToS hacklenince sokaklara döndük. İlk iş iki kadın arasındaki telefon konuşmasını dinlemekti. Hacklediğimiz kadın kız kardeşine "Ben o çocukların teyzesiyim istediğin zaman gelip alamazsın. Seni sosyal hizmetlere şikayet edeceğim" diyordu. Sokakta yürüyen rastgele bir kadın. Acaba sokakları yaşam dolu bu şehirde bütün gün telefon konuşması dinlesek böyle kaç konuşma duyarız diye merak ettim.

Sonra mini haritada bir ikon çıktı ve oyun Person of Interest'e döndü. CToS genç bir kızın suça kurban gideceğini söylüyordu. Kızı takip etmeye başladık ve çok geçmeden eski erkek arkadaşı yolunu kesip tartışmaya başladı. Tam tartışma hararetlenip, adam kızcağızın canını yakacakken müdahale edip olayı durdurduk. Adam arabaya atlayıp kaçmaya başladı, biz de peşindeyiz. Falko yolda iki sivili ezdi ama sonunda yol barikatını kullanarak adama kaza yaptırıp mefta etti. Öldürdüğü siviller yüzünden itibar puanı kaybederken adamı durdurduğu için bir miktarını geri kazandı.

Sonra atladık arabaya ve başka bir mahalleye yollanıp bir silah dükkanının önüne park ettik. Binalara girişte yükleme yok, girdiğimiz küçük bir dükkandı ama içi oldukça kalabalıktı. Dükkanın açık televizyonunda haberlerde bizden bahsediyorlardı.

Watch Dogs, GTA gibi şehirde kafanıza göre takılabildiğiniz bir oyun. Ama şu ana kadar Watch Dogs'da gördüklerimiz öylesine zengin ve gerçek ki, yan yana koyduğunuzda GTA çizgi film gibi kalıyor.

Dükkan sahibi bizi tanıyınca polislere haber vermekten çekinmedi. Kendimizi bir anda polislerden kaçarken bulduk.

HACKLEME BENİ

Tam polislerden kurtulmuştuk ki kırmızı bir mesaj ekranda acı acı yanmaya başladı. Biri oyunumuzu hackliyordu. Minimap'de hacker'ın olabileceği alanı gösteriyordu. Hızla koştuk ve sokaktaki insanları taramaya başladık. Oyunumuzu hackleyen de bizim gibi gerçek bir oyuncu. Falko bunu söyler söylemez yanımda biri belirdi. Şöyle bir sıçradım yerimden, meğer yanımda bir cam varmış ve arkasında bizi hackleyen kız oyunu oynuyor? Biz hem Falko hem de onu hackleyen kızı görebiliyoruz ama onlar birbirlerini göremiyor.

Falko sokaktaki insanları taraya taraya kızı buldu sonunda, silahı çekip ateş etmeye başladı. Kalabalık bir sokakta çatışıyorduk ve çevremizdeki masum halkın korku içinde kaçışını görmeliydiniz. Bu oyun gerçek mi yahu? Neyse ki siviller yaralanmadı, hack gerçekleşmemiş oldu ama bizi hackleyen kız da bir arabaya binip kaçmayı başardı.

Bunun üzerine Falko oyunun misilleme özelliğine girdi ve kısa bir yüklemenin ardından artık onun oyunundaydık. Gidip varlığımızdan habersiz kurbanımızı bulduk. Falko kızın telefonunu hackledi ama onun hala dünyadan haberi yok. Oyun yüklemeye başlamak için güvenli bir yere gitmemizi söyledi. Yakındaki bir otoparkta arabalardan birine saklandık ve yüklemeye başladık. Ancak o noktada hacklendiği anladı ve hemen çevresindekileri kontrol etmeye başladı. Önce bir önümüzden geçti ama arabanın içinde göremedi bizi. Sonra yakındaki bir güvenlik kamerasından bizi tespit edince, nasıl olsa arabadayız, gazlayıp kaçmaya başladık. Ama bizi o kadar da kolay bırakacak gibi değildi. Bir araba kovalamacası başladı ve Falko bir ara sokakta kaza yapana kadar sürdü. Arabadan çıkıp silahımızı çektik ama kız belli ki Falko'dan daha iyi nişancıydı. Bizi temizleyip oyunundan kovmuş oldu. O küçük odadan çıkarken halen gördüklerime inanmakta zorlanıyordum. **-Tuğbek**

Tür: Aksiyon Macera
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 22 Kasım 2013
Platform: PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U
Heyecanmetre: ●●●●◐

DYING LIGHT

KAÇMAK KAZANMAKTIR!



ZOMBİ HİKÂYELERİ benim dehşet ilgimi çekiyor. Ağır ağır yürüyen "yaşayan ölüler"den bahsetmiyorum bakın, can havliyle peşinizden koşup sizi yere çiviledikten sonra ısırmaya çalışan milyonlarca insanın sokaklarda olduğunu düşünün. Bir amaç uğruna savaşan, istekleri olan, pazarlık edilebilecek bir grup değil bu. Tıpkı bir kasırga veya hortum gibi, karşısında durulamayacak bir güç...

Dead Island'ın zombileri aynen böyleydi. Şehrin sokaklarında, kırık çekicimi tamir edebilecek bir cengaver ararken birdenbire dalga dalga üzerime gelen elli tane zombiyle kapışırken az ter dökmedim. Kurtardığım insanlar, ben onları şehirden çıkartmaya çalışırken rastgele zombilere yumruklarıyla saldırmaya başladıklarında da bir o kadar saç yoldum kafamdan.
Dying Light, *Dead Island*'dan farklı olarak oynanışını, erkekliğin onda dokuzu üzerine inşa etmiş bir zombi oyunu. Savaşmaktan daha çok tabanlara sürecek yağ arıyorsunuz etrafta çünkü onlarca zombi üzerinize doğru bağıra çağıra koşmaya başlayınca, elinizdeki o minik bıçak gözünüze pek de keskin görünmüyor artık. Neyse ki düz duvarlara tırmanıp çatıdan çatıya atlamakta karakterimizin üstüne yok. Serbest-koşu mekaniğinin içine yedirebileceğiniz başka özellikler olduğunu da söylüyor Techland ama yalnızca birkaçı oyun başladığında kullanılabilir olacak. Daha sonradan açılacak olan bu hareketler arasında seçim yaparak karakterinizi istediğiniz şekle sokabiliyorsunuz. Ama yenilmez olduğunuzu sanmayın. Çünkü eninde sonunda güneş batacak.

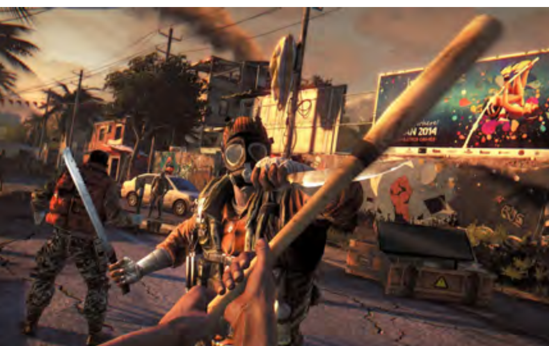
ADALARDAN MODALARDAN

Dying Light bu noktada ayrılarak pırıl pırıl parlıyor. Gece vakti geldiğinde oynanış tamamıyla değişiyor, avcı av oluyor. Çünkü hava kararmaya başladığında, etrafta sizin hayatınızı karartmak için bekleyen yeni bir zombi türü dolaşmaya başlıyor. "Volatile" denilen bu zıpçıktılar, tokasını çalan çocuğu yakalamak için bahçede depar atan ilkokul kızları gibi peşinizdeler. Durup hesaplaşalım derseniz de kaval kemiğinize tekmeyi basıp yere yıkıyorlar sizi, imkânı yok durdurmanın… E o zaman geceleri çıkmasak? O da olmuyor. Çünkü ödüller ve hikaye görevleri varmış. O zaman sessiz ilerlesek? Belki olurmuş ama "çıt" sesine bile tahammülü olmayan zombilerin şakası yok. Kokunuzu aldıkları anda ortamdan tüymeniz gerekiyor.

Oyundaki çoklu oyuncu sisteminden pek bahsetmek istemiyor Techland, zamanı gelince açıklayacağız diyor; fakat 4 oyunculu kooperatif oynanışı doğruladılar. Arkadaşlarınız, siz hikâye görevlerini oynarken oyununuza damlayabilecek, sıkılınca gidebilecek. Fakat Techland kalanı için ser verip sır vermemekte kararlı.

Dying Light, benim için fuarın en büyük sürprizi oldu. Demoyu oynarken ve daha sonrasında yapımcılardan biriyle röportaj yaparken, Techland'in oyunla ilgili ne kadar hevesli ve heyecanlı olduğunu anladım. Gözünüz üzerinde olsun, oyun gümbür gümbür geliyor. **-Kaan**

Tür: FPS Hayatta kalma/ Korku
Yayıncı: Warner Bros. Interactive
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
Heyecanmetre: ●●●●○



SÖYLEŞİ | BLAZEJ KRAKOWIAK

Oyunu oynadıktan sonra Techland'den Blazej Krakowiak'ı yakalayıp birkaç soru sorduk. Sağ olsun kırmadı bizi…

OGZ: Gece-gündüz döngüsünün oyun mekanikleri üzerinde etkisini biraz daha açabilir misiniz?
Krakowiak: Gece olduğunda daha da hırçınlaşıp kuvvetlenen zombilerin, oyundaki zombi virüsü ile doğrudan alakası var. Haliyle hikâyeyi ele vermemek için henüz o konuda konuşmak istemiyoruz.

OGZ: Co-op dengesinden bahsetmiştiniz daha önce. Diğer oyuncuların sizin oyununuza girerek başınıza bela açması mümkün mü?
Krakowiak: Bu biraz oyun dengesi ve daha çok da teknik sorunlarla ilgili bir şey. Konsolların farklı online oturumlardan gelen veriyi nasıl kontrol edeceğiyle ilgili. Dead Island'dan çok şey öğrendik, co-op'la ilgili çok güzel planlarımız var.

OGZ: Hazır Dead Island'dan konu açılmışken... Bilgisayar tarafından yönetilen karakterleri korumaya çalışırken yolduğum saçlardan halı döşenir muhtemelen. Koruma görevleri geri gelecek mi? Gelecekse nasıl daha iyi yapılabilecek?
Krakowiak: Buna cevap veremem ne yazık ki. Ama size söz veriyoruz, ekip olarak önceki oyunumuzdaki sorunları ortadan kaldırmak ve yeni oyunu yeni nesle yakışır hale getirmek için elimizden geleni yapıyoruz. Sonuç harika olacak.

TOM CLANCY'S THE DIVISION

KARANLIK BİR GELECEĞİN ÖZEL ASKERLERİ



E3 2012'DE, Ubisoft sunumunun sonunda bizler için ufak bir sürpriz bırakmıştı. Beklenen oyunlar sıralandıktan sonra, bu bombaydı işte: *Watch Dogs*, alışık olmadığımız, yeni bir isimdi. Ardından yıl içinde adım adım, oyunun detaylarını gördük, olgunlaşmasını izledik. 2013 yılında Ubisoft yine bizi yarı yolda bırakmadı, bu sefer benzer bir şeyi *Tom Clancy's The Division* ile yaptı. Ubisoft Massive'in yapımcılığını üstlendiği, biraz uçuk, biraz güzel, biraz ağız sulandırıcı ve biraz da bilgisi olan bir oyun var karşımızda. Haydi o zaman, sıvayalım kolları ve atlayalım bilgi havuzcuğuna.

NEDEN HEP KARAMSAR?

Ubisoft'un aksiyon/macera oyunlarında, nedense müthiş bir karamsarlık havası esmekte. Aynı *Watch Dogs*'da olduğu gibi, *The Division*'da da görüyoruz bu karamsarlığı. Takvimler, Kara Cuma'yı, yani ABD'deki yeni yıl alışverişinin başladığı günü gösterdiğinde, dünyaya adım adım yayılan bir virüs insanların hayatına girer. Virüsün özelliği, temas ile bulaşabilmesidir ve bu temasın en kuvvetli aracı paradır. Elden ele dolaşan banknotlar, sonrasında bilinmeden tutulan çocuk elleri, temas edilen oyuncaklar, sevdiğiniz insanlar... Daha ilk hasta olan insan belli olmadan önce bile, virüs o kadar geniş bir kitleye yayılmıştır ki çözüm bulma şansınız imkansıza yakındır.

Birinci gün, hastanelerin kapasitesi hasta insanlar tarafından dolmuştur. Hasta olan halk karşılarındayken, doktorlar ne olduğunu bile bilemedikleri bu hastalıkla baş etmek için elden geleni yaparlar. İnsanlar, yavaş yavaş kaosa doğru ilerlemektedir.

İkinci günde, hükümet yetkilileri karantina bölgeleri kurup, insanlar arasındaki salgın geçişini engellemeye çalışır, artık çok geç olsa da. Sokaklar sağlık açısından güvensiz yerlere dönüşür, yolculuk kısmen ya da bölgeye göre tümüyle yasaklanır. İnsanların yiyecek ve içecekleri paylaştırır ve hayatları sıkı yönetime sokulur.

Üçüncü günde, uluslararası ticaret darbe alır, çünkü her ülke kendisini düşünmeye yönelir. Anlaşmalar geçersizdir artık, verilen sözler bir anda unutulmuştur. Bunun sonucunda borsalar çöker, petrol dünyanın kilit noktalarından gelmemeye başlar. Bir anda ülkeler yaşamlarını her yönüyle sıkıntıda hissetmeye başlar.

Dördüncü günde, bu uluslararası hassas bağlar koptuğu için güç, yiyecek, su, raflarda arayacağınız herhangi bir şey bulunamaz hale gelir. Yokluktur artık insanı şekillendiren, hem de bu kadar kısa sürede. Açlık ve umutsuzluk baş gösterir ve insanı hayatta kalmak için çırpınan bir hayvana dönüştürür.

Beşinci güne gelindiğinde, artık gördüğünüz herkes sizin için tehdittir, az ya da çok. Tüketim maddelerinden pay alırlar, aynı şey sizin için de geçerli olduğu için size zarar verebilirler. Hastalık yüzünden tekin olmayan sokaklar, artık her anlamda tehlikelidir.



Oyuncular, New York'u tekrar "çalışır" hale getirecekler. Su, asayiş, güç; hepsinin çöküşte olduğu bir şehri bir nevi canlandırma görevi bu.



OYUNUN ANATOMİSİ

Bu okuduklarınız, *The Division*'un temelini oluşturmakla birlikte saf kurgu değil. Oyunda da adı geçen, *Dark Winter* adlı gerçek bir denemenin sonuçları aslında bunlar. 22-23 Haziran 2001 tarihlerinde ABD'deki bir alışveriş merkezinde, 3000 kişi arasında başlayan bir biyo-saldırının simulasyonu. Hükümetin, başa çıkıp çıkamayacağının denemesini yaptığı bu denemenin sonucu, ne yazık ki pek iç açıcı değil: 15 günün sonucunda, 26 eyalet ve 11 ülkeye sıçrayan bir salgın... Bunun sonucunda da ABD hükümeti yeni bir yönerge sunarak kendince çözüm yolları üretmeye çalıştı. *Başkanlık Ulusal ve Milli Güvenlik Yönergesi* (Directive 51), oyunda var olan gerçek kavramların sonu. Bu noktadan sonra, bu yönergeye göre 2007 yılında kurulmuş olan The Division ekibi ile Tom Clancy havasında kurgumuz başlıyor.

Biz, The Division ekibinin bir parçasıyız. Daha doğrusu, bu ekibin parçası olan on binlerce çevrimiçi oyuncudan bir tanesiyiz. Bu insanların asıl işleri ekip olsa da doktor, polis, öğretmen, camcı, berber gibi birçok meslekle hayatın içine sızmış durumdalar, çünkü "*bir kriz anında iletişim yöntemlerine güveniniz kısıtlıdır*" ilkesine bağlı olarak doğru zaman gelene kadar yaşıyorlar. Ama bu konuda eğitimliler, asıl görevleri de böyle bir krizde ülkeyi ayakta tutmak. Yazının başlarında bahsettiğim zaman çizelgesi ilerliyor ve 15. günde, Directive 51 devreye sokuluyor. Yani The Division üyeleri aktif göreve geçiyor. Oyunun başlangıcı, olayın başlangıcından 3 hafta sonrasına, yani 22. güne denk geliyor.

Oyuncular, bu bağlamda aslında New York'u tekrar "çalışır" hale getirecekler, yaptıklarını da birinci elden görme şansları olacak. Su, asayiş, güç; hepsinin çöküşte olduğu bir şehri bir nevi canlandırma görevindeler. Verdikleri kararların sonuçları da onlarla birlikte şehre yansıyacak. Yaratıcı yönetmen Nicklaus Cederstrom, "*Oyunu 'tam kriz anında' olarak tanımlamayı seçtik biz*" diyor. "*Diğer oyunlar, felaket sonrasını, bu aşamanın ilerisini konu alırlar genelde. Biz ise tam krizin içinde, olayların göbeğinde olmasını istedik oyuncuların. Sonucunda da ellerinden geldiğince kalanları kurtarmayı istemelerini sağlamaya çalıştık.*"

OYNAMA KILAVUZU LÜTFEN

Oyun, ön adı Tom Clancy'nin getirdiği taktiksel özellikleri de içinde barındırıyor. Kendisi bir "*devasa online üçüncü görüş taktiksel aksiyon rol yapma*" oyunu. Şimdi bir daha okuyalım burayı, kalabalık bir kavramla karşı karşıyayız çünkü.

Oyun, "devasa online" olarak kendisini tanıtsa da tam olarak öyle değil. Oyunun tek kişilik oynanabilme özelliği var. Hikâye olarak, New York'un tekrar düzene sahip olmasında hayati bir rol oynayan ekibe bağlı bir karakteri yönetiyoruz. Oyunda yan görevler sayesinde de sıkıntıda olan vatandaşlara yardım eli uzatabileceğiz. Rol yapma dinamikleri açısından, oyun karakter gelişiminde



Karakter gelişimi oyunun önemli bir parçası. Yetenek ağacında yaptığımız seçimler örneğin yüksek teknoloji ürünü bazı araçlara erişim sağlayarak bize üstünlük kazandırıyor.

yetenek ağaçlarına (skill tree) sahip ve bunları oyunda istediğimiz an sıfırlayıp yeniden şekillendirebiliyoruz. Bulunduğuuz gruba, oynamak istediğiniz göreve göre esneksiniz yani.

E3 videosunda gördüğümüz üç kişilik (ve bir de drone) grubumuz işte bu yetenek ağacı ile şekillenmiş karakterler. Videoda aslında bu yetenek ağaçlarına dair ufak bir izlenimimiz de oldu. Resmi olarak açıklanmasa da güçlü techizatları ve saldırıyı kaldırabilen, daha hareketli ve hafif silahlarla zarar vermeye odaklı, yardım ve destek için orada olan olmak üzere MMO'lardaki üçlü sınıf örneğini (Holy Trinity) görmüş olduk. Zaten oyunun başındaki isim olan Ryan Barnard bu Holy Trinity'nin oyun için önemli olduğunu, ama bunları sabit ve keskin sınıflarla ayırmamayı seçtiklerini belirtiyor. Yine de kaç yetenek ağacı var, bu ağaçların isimleri neler, oynanış mekaniği olarak birbirilerinden nasıl ayrılıyorlar, bu konularda net bir açıklama yapılmadı ne yazık ki.

Her ne kadar karakter gelişimi çekirdek yapıya işlemiş olsa da bu, tek rol yapma ögemiz değil. Oyunda dış görünüşümüzden kıyafetlere veya ekipmanlarımıza kadar kişiselleştirme imkanları da bulunmakta. Çevrenizdeki insanlarla aynı olmamak için seçenekler geniş olacak gibi.

Bunun dışında hayati bir aktivitemiz de açık dünyada mühimmat ve kaynaklar için yağmacılık yapmak olacak. Bunu yaparken gördüğümüz kişileri, yazıları, birçok kavramı tarıyor ve tanımlayabiliyoruz. Bu arada evet, açık dünya dedim. Oyunun kocaman haritası, bizlere sunulmuş vaziyette. Bu kocaman New York haritası, tam olarak boyutu ve tümüne ne zaman erişeceğimizi bilmesek de, bizi bekliyor. Barnard, bu dünyanın seçimlerimize göre şekilleneceğinden bahsediyor. E3 videosunda, polis karakoluna gidip orada kilitlenmiş polislerin



kurtarılış sahnesi, karar verme noktalarından birisi aslında. Barnard, oyunda bu tür kararlar sonucunda kurtardığımız görevlileri yardıma çağırabileceğimizden bahsediyor. Dünyanın kararlarla şekillenme konusunda da "Verdiğiniz kararlar, oyunda sabit kalacak ve sizinle birlikte yaşayacak. Eğer ki arkadaşınız sizin oyununuza katılırsa; sizin evreninize, yani şekillendirdiğiniz o dünyaya katılacaklar" diyor.

BİRLİKTEN KUVVET

İşte burası, çok oyunculu yapıdan bahsetmek için doğru bir nokta. İsterseniz, *The Division*'u baştan sonra tek kişi oynayıp bitirebilirsiniz. Şehri arşınlayabilir, yan görevlerde kendinizi kaybedebilirsiniz. Ama ekip, "*böyle yaparsanız çok şey kaybedersiniz*" diyor ve *The Division*'un aslında çok oyunculu bir deneyim olduğunu söylüyor.

Oyunun çok oyunculu sistemi, geniş dünyada koşuşturan yüzlerce oyuncudan çok co-op sistemi gibi, ufak yalıtılmış alanlarda geçiyor. Tam olarak teknik özellikleri ve çalışma prensibi dile getirilmese de oyuncularının birbirilerinin oyunlarına dahil olup ayrılması esasında. Burada içeriğin yapay zekâya (PvE) ya da oyuncuya (PvP) karşı olduğu kısımların geçişini ise E3 demosunda gördüğümüz kadarıyla biliyoruz. Doğru zamanlarda, doğru tetikleyiciler kullanarak (ki E3 videosunda bu tetikleyici havaya atılan fişekti) uygun olan oyuncular arasında içerik birleşimi olup deneyim PvE'den PvP'ye dönebiliyor. Oyun, akıcı bir şekilde bu sistemler arasında geçiş yapabiliyor olmakla övünüyor ve gördüğümüz videoda hiçbir şekilde yükleme süresi yoktu. Ne PvE-PvP, ne de tekli-çoklu oyunculu geçişinde. E3 esnasında kapalı kapılar ardında da bu konuda herhangi bir farklı deneyim yaşamadı Oyungezer ekibimiz.

The Division, yeni nesil trendin ikinci ekran saplantısından da nasibini alıyor. Oyunda, "Companion App" olarak tanımlanan sistemi var ki, bunu table-

Oyuna hayat veren motor Snowdrop'un özelliği, sıfırdan yeni nesil konsollar için yazılmış olması. Bu nedenle de teknolojinin getirdiklerini layığı ile kullanabiliyor.

tinize kuruyor ve oyunda böyle de yer alabiliyorsunuz. Companion App, oyunda sizi havada süzülen bir drone olarak sunuyor ve siz de tabletinizden oyunu takip ediyorsunuz. İzometrik bir tepe kamerasından aynen oyuncuların ekranlarında gördüğü dünyayı, neredeyse aynı kalitede gördüğünüz bu sistem başlı başına bir oynanış şekli. Becerileriniz içinde, zor fark edilen düşmanları belirlemek, dost ekibe destek (buff) vermek ve iyileştirmek, düşmanı yıpratmak (debuff) var. Bunların dışında, drone'un doldurması gereken bir çubuğu var. Bu çubuk dolduğunda, güçlü saldırılar yapması da mümkün oluyor.

Companion App, altta bir menü ve ekranın kalanında aksiyon şeklinde bir arayüze sahip. Uygulamak istediğiniz görevi aşağıdan seçiyor, ardından ekranda istediğiniz noktaya basarak hamleyi yapıyorsunuz. İşin heyecanlı tarafı, eğer ki bir karakter çömeliyorsa kendi oyununda, sizin ekranınızda da aynı karakter çömeliyor. Birisi arabanın üstünden kayıyorsa, sizde de kayıyor. Yani siz, sisteminiz daha güçsüz olduğu için sunum karakterler ile seyretmiyorsunuz olayı. Gerçekten drone'un kamerasından takip ediyor gibisiniz. En azından E3 sunumu bu şekildeydi.

GÖZ - GÖNÜL AÇILMASI

The Division, şu ana kadar gördüğümüz birçok oyundan çok daha güzel görünüyor. Bunu dergice kabul ediyoruz. Videonun ilk manzara çekimlerinden, karakterimizin arkasında sabitleşen kameraya kadar, etraftaki darmadağın araçlardan yağmalanmış dükkanlara kadar inanılmaz bir bütünlük içerisinde. Aynı şey, yeni nesilden gücünü alan fizik mekanikleri ve animasyonlar için de geçerli. Atılan molotov kokteylinin yanışı, oyuncunun yanından geçerken bir arabanın kapısını kapayışındaki akıcılık, kademe kademe parçalanan ve siper yerine kullanılan beton bariyerler veya kurşunların deldiği camlarda bıraktığı izler, gerçekten leziz.



Oyuna hayat veren motor ise, Ubisoft Massive'in yazmış olduğu Snowdrop. Snowdrop'un özelliği, sıfırdan yeni nesil konsollar için yazılmış bir motor olması. Bu nedenle de teknolojinin getirdiklerini layığı ile kullanabiliyor. Işıklandırmadan kademeli parçalanmaya, detaylardan iki boyutlu efektlere kadar görsel şov sunmaktan çekinmiyor.

Oyunda görsel olarak çekici olan bir başka şey de, arayüz. Haritayı incelediğimiz ve holografik olarak yere yansıtılan yapının etkileyiciliği bir yana, karakterimize dair can, mermi gibi bilgilerin bulunduğu yapı da farklı. Harita, gerçek zamanlı olarak çevrede bulunan aktiviteleri, çatışmaları bize gösteren holografik bir masa gibi.

Haritanın dışında, karakterimizin özelliklerini gösteren arayüz özellikleri de sanki artırılmış gerçeklik (augmented reality) ile sağlanıyor sanki. Bazı caddelerin isimlerini, kamera açısına göre değişen şekillerde bu şekilde görebiliyoruz. Karakterimizin duruşuna göre sağında ya da solunda kendini gösteren alanda toplam ve şarjördeki mermi miktarını, canımızı, ekibimizdeki diğer insanların isim, can ve uzmanlıklarını şık bir şekilde görebiliyoruz. Diğer karakterlerde de isim ve hayat şeritlerini görüyoruz. Oyun içi menülere de kolumuzdaki saatten çıkan, yine holografik bir ekrandan ulaştığımızı da ekleyelim.

The Division, E3'ün en güzel bombalarından bir tanesiydi. Tek ve çoklu oyuncu yapılarını harmanlamasından, görselliğine, ikinci ekranı verimli bir şekilde oyuna sokmasından, gerçek dünya ile

Tür: Devasa Online Taktik Aksiyon / Macera
Yayıncı: Ubisoft (Massive)
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PS4, Xbox One, PC (Belki)
Heyecanmetre: ●●●●○

uyum içindeki Tom Clancy damgalı senaryosuyla; *The Division* ilerleyen aylarda peşinden deli gibi koşacağımız bir oyun.

Yalnız açıklanışı esnasında heyecanlanan tek taraf biz değilmişiz, bunu da yapımcılar belirtiyor. 3,5 yıl ön çalışması, 1,5 yıl kadar da aktif yapımı süren *The Division*, ekipteki birçok insanın yapımında bulunduğu ilk oyunmuş, bırakın ilk büyük oyunu olmasını. Evet, en büyüğü olmasa da The Division bayağı iyi saklanmış bir sırdı.

Oyun çıkış tarihi tam olarak bilinmiyor, ama bu tek bilinmeyen değil ne yazık ki. Çıkış tarihi gibi, çıkacağı platformları konusunda da bir kesinlik yok. Çünkü oyunun Twitter hesabı *@TheDivisionGame*, PC platformu ile ilgili sorulan bir soruya "Şu anda yeni nesil konsollar için hazırlıyoruz oyunu, ama geleceğe yönelik herhangi bir sistemi tümüyle elemedik" diye cevap vermiş durumda. Oyun PS4 ve Xbox One için kesin olmakla birlikte, PC'ye kapılarını henüz tam olarak kapatmış değil.

Aynı şekilde, oyunun farklı platformlar için farklı sunucular kurup kurmayacağını da bilmiyoruz. Daha çok PC ve Xbox sunucularının birleştirilmeye başlandığı zamanlarda olduğumuz düşünülürse bu konuda nasıl bir yol izleyecekleri de muallakta. Dediğim gibi, daha çok fazla detayı saklı tutulan, gelişmesi için de çok zamana ihtiyaç duyan bir oyun *The Division*. Gerçi, 1,5 sene gibi bir sürede önümüze koydukları oynanışı görünce, üstüne bir de yeni nesil konsolların mimari olarak PC ile yakınlığını hesaba katınca, tahminde bulunmakta zorlanıyorum. İçimden 2014 son çeyreği veya 2015 ilkbaharı geçiyor, o vakte kadar da bizi bilgi anlamında doyuracaklarına inanıyorum. O zamana kadar, kendimizi hayatta kalma konusunda geliştirmeye bakalım. Belli ki işimize yarayacak. **-Sarp**



THE EVIL WITHIN

TESADÜFLER BİRLEŞİNCE...

GEÇENLERDE BİR YERLERDE şöyle bir yoruma rastladım: "Capcom, *The Last of Us*'ı gördüğünde *Resident Evil*'ı getirdiği hali düşünüp başını taşlara vuruyordur." Gerçek *Resident Evil* hayranlarının gözünde ilk üç oyun her zaman bir yara olarak kalacak. Bunun en büyük sorumlusu da elbette ki Capcom. Fakat korku-hayatta kalma diye bir tür keşfetmiş, *Resident Evil*'ı ortaya çıkarmış üstat Shinji Mikami yıllar sonra köklerine dönmeye karar verdi. Nisan 2012'de *Project Zwei* adıyla ortaya çıkan oyunun *The Evil Within* olduğunu artık biliyoruz. E3'te hasbelkader daldığım Bethesda standının derinliklerine kadar inip oyunu görüp bir de hastası olduğum Mikami'yle tanışmak cidden çok heyecan vericiydi... En sevdiğim oyun türü ve o türü yaratan adam karşımdaydı...

Bethesda, bu yıl gösterdiği oyunların temalarına uygun olarak kapkaranlık bir stant tasarlamış. *The Evil Within*'i bize gösterdikleri salon da zifiri karanlıktı; dolayısıyla havaya girmekte zorlanmadık. Son derece kasvetli ve tahmin edebileceğiniz gibi gök gürültülü bir havada Dedektif Sebastian ve ortağı, bir akıl hastanesinden yardım çağrısı alıyorlar. Akıl hastanesinin bahçesi polis arabası kaynıyor ancak sahiplerini içeri adım atmadan göremiyoruz. Tahmin edebileceğiniz gibi, olay yerine gelen tüm polisler feci şekilde katledilmişler. Hastanenin derinliklerine doğru adımlarını sıklaştıran Sebastian, çok geçmeden tuhaf bir varlığın saldırısına uğruyor ve kendinden geçiyor. Bu noktadan sonra oyun kendinden geçiyor. Geliştirici ekip Tango ve üstat Mikami, görsellik konusunda ellerinden geleni artlarına koymamışlar. Üstadın zaten yoğun atmosfer yaratmak konusunda hiçbir zaman sıkıntısı olmamıştı; *The Evil Within* de buna bir istisna değil. Karanlık ve rutubetli koridorlar arasında elinde hiçbir cephane ve malzemesi olmadan peşindeki ucubeden kaçan Sebastian, sonunda saklanmayı başarıyordu. Sonrasında Sebastian etraftan bulup buluşturduğu ne varsa hayatta kalmak için kullanacak ve bir çıkış yolu arayacaktı. Etraftan gelen çığlıklar, sizi izleyen gölgeler ve bir akıl hastanesinin içinde tıkılı kaldığınız gerçeği kolay kaldırılabilir şeyler değil. Eh, sağlam bir korku oyunu için yeterli malzemeler bunlar.



The Evil Within, ilk izlenimiyle ciddi anlamda beklentiye soktu ama halen biraz daha cilaya ihtiyaç duyuyor. Oyunun gelecek seneden önce çıkmayacağını düşünürsek, bunun için epeyce bir zaman var. Korku oyunları uzun zamandır bağımsız yapımcıların ellerindeydi -ki bundan kesinlikle şikâyetçi değilim- ama şimdi bir üstat konuyu tekrar ele alıyor ve belli ki elinde biraz bütçe de var... Korku oyunlarını sevenlerin heyecanlanması için tüm şartlar oluşmuş durumda. **-Faruk**

Tür: Korku / Hayatta kalma (Survival Horror)
Yayıncı: Bethesda
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
Heyecanmetre: ●●●●○

AYAKÜSTÜ SOHBET | SHINJI MIKAMI

Salon çıkışında burun buruna geldiğim Mikami'yi elbette ki bırakacak değildim. Hemen oracıkta yapıştım koluna ve dedim bana cevap ver... Bunca yıldır nerelerdeydin?

OGZ: Başlattığın türe geri dönmeye nasıl karar verdin?
Shinji Mikami: Aslığında başlattığım demek çok doğru olmayabilir. Resident Evil'dan önce de benzer oyunlar vardı ama bizim ekibimiz en azından adını koymuş oldu. Hatırlarsan en son 2005'te Resident Evil'ı yönetmiştim. Açıkçası oyuncuların isteklerine daha fazla dayanamadım ve türe geri döndüm.

The Evil Within'den neler bekleyebiliriz?
Korku-hayatta kalma türünü köklerine geri döndürmek istiyoruz. Elbette ki eskimiş dinamiklerle oyun yapamayız ve oyuncuyu şaşırtmayı başarmak istiyoruz. Oyuncuya kendini kapana kısılmış, çaresiz hissettirerek, elindeki malzemeleri en iyi şekilde kullanmasını sağlamaya çalışacağız. Ve evet, beni gerçekten ürküten çok fazla şey ekledik oyuna. Her zaman diken üstünde olacaksınız oynarken.

Peki, ufukta senin için bir Resident Evil var mı?
Bilmiyorum. Şu anda tüm odağımı The Evil Within'e vermiş durumdayım.

Şu anki Resident Evil oyunlarını nasıl buluyorsun?
Altıncı oyun gerçekten tutkulu bir projeydi.

Yeni nesil donanımları nasıl buldun?
Biliyorsun The Evil Within, yeni nesil konsollara da çıkacak. Ben oldukça memnun kaldım. Elbette tasarımcılar bu cihazlarla vakit geçirdikçe çok daha iyi sonuçlar çıkacaktır ortaya.



MAD MAX

INTERCEPTOR'A ADANMIŞ BİR HAYAT

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Warner Bros. Interactive Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360, PC
Heyecanmetre: ●●●○○





ÇILGIN ABİMİZ Max'i özlediniz mi? Aslına bakarsanız ben pek özlememiştim, ne yalan söyleyeyim. Bir *Mad Max*, bir de *Serious Sam* zaten. Hayatıma hiç girmeseler de olurdu aslında. Neyse, en iyisi biz Max abimize odaklanalım.

SAYGILAR ABİ

E3'te karşımıza çıkan ve Mad Max hayranlarını sevindiren yeni oyun, *Just Cause* serisinin yapımcısı Avalanche Studios'un elinden çıkıyor. Kısacası üçüncü şahıs kamerasıyla oynanan açık uçlu bir oyun ve E3'te bir adet Tuğbek ile köşeye sıkıştırdığımız baş bölüm tasarımcısı Andreas Gschwari'ye göre saf eğlence, mücadele ve keşif içeriyor: "Daha çok kaynak toplama, araştırma, silah geliştirme ve belli bir dereceye kadar silah gelişimi sunan bir oyun bu. Ancak kesin olan bir şey var ki, bu oyun en çok dünyayı keşfetmekle alakalı."

Hikâyeye göz atalım biraz. Gschwari, pek bir şey söylemek istemese de ağzından laf alıyoruz biraz. Anlattığına göre oyunun başında Interceptor, Max'ten çalınıyor. Interceptor'ı elden gidince savunmasız ve boynu bükük Sam, Chombucket isimli bir araba tamircisi ile tanışıyor ve birlikte yeni bir araç geliştirmeye başlıyorlar. Sonrasında da Wasteland'de macera dolu bir serüven başlıyor.

"İLGİNÇ ADAM ŞU CHOMBUCKET"

Baş tasarımcıya göre Chombucket, araba hastası bir abimiz. İnsanlarla iletişim kurmayı pek sevmiyor, ancak arabalara aşık. "İşte tam da bu nedenden ötürü Max ile Chombucket muhteşem bir ikili oluyor" diyor Gschwari ve ekliyor: "Chombucket etkisiz bir eleman değil kesinlikle. Max'in bilgi kaynağı kendisi."

Oyunun açık uçlu olduğunu söylemiştim. Baş tasarımcı, *Mad Max*'in hikâyesinin ne kadar süreceği ya da daha çok araçta mı yoksa dışarıda mı geçeceği gibi soruları buna bağlıyor: "Oyuncular ne kadar ve nasıl oynarlarsa öyle bir oyun olacak *Mad Max*." Bunun haricinde oyunun hikâyesi, kendine özel.

Yapımcı, *Mad Max*'in araç dövüşlerine çok güvendiklerinin altını çiziyor. Oyunun bu kısmıyla özel olarak ilgilenmişler. Bir kere araçlar tekerden zırha, motordan mekaniklerine kadar geliştirilebiliyor. Cüsse olarak geliştirdiğimiz aracımızla rakip araca toslayabiliyor, harpoon'la kapısını havaya uçurup şoföre "Açsana camı! Açsana!!" diyerek el kol hareketleri yapabiliyoruz. Artık hangisi keyfinize gelirse. Hepsinin yanı sıra, geliştirilen fizk motoru ve oyun elementleri sayesinde hiçbir araba dövüşü diğerine benzemeyecekmiş. Haydi bakalım.

SONUÇ?

Aksiyon dolu, heyecanlı ve deli gibi keyifli bir oyuna benziyor yeni *Mad Max*. Tüm platformlara çıkacak olması da herkesin bu heyecan fırtınasından faydalanacağını gösteriyor. **-Mert**

MURDERED: SOUL SUSPECT

TAHTALI KÖY MEĞERSE MASSACHUSETTS'MİŞ

Tür: Aksiyon/Macera, Bulmaca
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Heyecanmetre: ●●◐○○

"ÖLÜNCE SEVEMEZSEM SENİ?" şarkısının hükmünü yitirdiği diyarlardan sesleniyorum size. Artık bırakın ölünce sevip sevmeyeceğinizi bilmeyi, katilinizin peşine düşmeniz bile Square Enix ile mümkün. Teknoloji çok gelişti, çok... Öyle bir oyun düşünün ki tüm işiniz gücünüz ölümünüzün sonrası ve öncesini araştırmak olsun. Evet evet, tam da hayal-ettiğiniz gibi, bir hayalet olarak. Ama çok da heveslenmeyin, hayalet olsak da, oyunun henüz yayınlanmış hiçbir videosunda güzel kızları dikizlemeyi göremedik. Ben oyuna bu yüzden şimdiden bir adet eksi not düşüyorum.

Square Enix'in E3 öncesi ağzımıza bal çaldığı, E3 esnasında ise gönlümüzü kazandığı yeni oyunu *Murdered: Soul Suspect*, kendi ölüm hikâyemizin üzerine polisiye bir maceraya sürüklendiğimiz, fantastiklik mutfağında epey yoğurulmuş bir oyun. Şimdiden forumlarda "Hayaletli *L.A. Noire*" olarak adlandırılmaya başlandı bile. Oyun hakkında öğrendiğimiz cici bilgilerden birisi de bölümlü (episodic) bir yapısı olması. Ama bu iş başımıza nasıl dertler açar, bu konuda da yapımcılar bize ser verip sır vermediler.

Peki ana karakterimiz olan Ronan O'Connor kimdir? Onu da biraz tanımadan olmaz. Connor geçmişte yaptığı birçok hata ile yüzleşmekte olan bir detektif olarak karşımıza çıkıyor. Mesleğinde epey kötü hatıra ve yanlış kararlar barındıran bu cengaver, her film klişesinde olduğu gibi bir gün hayallerini süsleyen eşiyle tanışıyor ve sonrasında bulunduğu çizgisini değiştirerek kendini iyi bir insan olmaya adıyor. Tam da iyi bir insan olup mesleğinde mahvettiği unvanını iyileştirip hayatın sefasını sürecek ki... Ta daa, vuruluyor! İşte bu da oyunun başladığı nokta. Connor, bad luck Brian'ın kardeşi olabilir mi dersiniz? **-Berkan**



DESTINY

MEDENİYETİN YOKLUĞUNDA DEV BİR KÜRE

BUNGIE DENİNCE, insanın aklına ister istemez *Halo* serisi geliyor. Bir firmanın bir oyunla özdeşleşmesi çok da şaşırtıcı değil. Yalnız ne zaman ki yeni bir projenin içinde bulur oyun firması kendisini, o zaman iki proje arasında kıyaslar yapılmaya başlanır. Ama E3 sonrasında, hakkında biraz bilgiye nail olmuşken sizlerin içini ferahlatmak benim görevim. Korkmayın Oyungezerler; Bungie, *Destiny* ile güzel şeyler yapıyor.

TARİH 101

E3 ile birlikte önümüze serilenlere bakmadan önce, *Destiny* hakkında biraz bilgi vermek lazım. Öykümüz bugünden yaklaşık 700 yıl sonra, Dünya ve insanlarının "Altın Çağ" olarak adlandırdığı bir evre ile başlıyor aslında. Güneş Sistemi'ni arşınladıkları, bu sistem içinde koloniler ve yaşam alanları kurdukları, tarihteki o tepe noktası ile.

Ama ne ya da nasıl olduğunu şu anda bilmediğimiz, muhtemelen katmanlarını yaprak yaprak açacağımız olayların ardından insanlık, tek bir şehirde yaşamını sürdürmektedir. Bu şehir; yani "The City", onu dış dünyadan ayıran Duvar (The Wall) ile oyunda medeniyetin bildiğimiz anlamda sürdüğü tek yerdir.

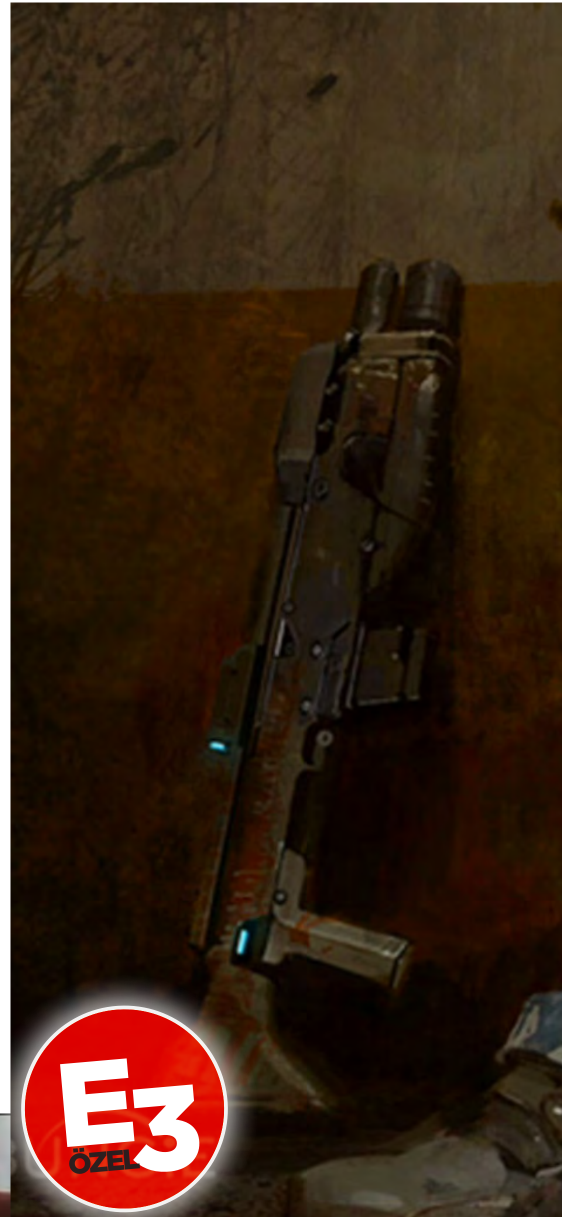
İşte bu noktada, işin içine bir varlık girer. Adı Gezgin (The Traveler) olan bu varlık devasa boyutlarda bir küredir. Altın Çağ'ın başlangıcını da tetiklemiş olan Gezgin, aynı zamanda çöküş döneminde insanlığı kurtarmak için kendini feda etmiştir. Kimisi için bir uzay gemisi, kimisi için bir canlı, hatta yapay zekâ, ya da ulvi bir varlık. Gezgin'in ne olduğu bilinmemektedir ama o The City'nin üstünde sessiz nöbetini sürdürmektedir.

OYUN MEKANİKLERİ

Destiny hakkında tarih bilgimizi geliştirdikten sonra, şimdi oyunun özelliklerine geçebiliriz. Biz her ne kadar FPS olarak tanımlasak da, *Destiny* "shared world shooter" olarak adlandırıldı. Ardından Bungie, oyunda FPS, RPG ve MMO özelliklerini bir arada bulundurduklarını belirtti.

Oyun içinde bizler, Gardiyanlar (Guardians) adında, The City'nin güvenliğinden sorumlu bir grubun parçası olacağız. Bu grubun parçası olmak demek, aynı zamanda dışarıya çıkıp Altın Çağ'dan geriye kalan yerleri ve gizleri ortaya çıkarmak demek. Zaten şehrin dışına adım atıp, bu bölgelerde vakit geçirmemizin başlıca nedeni bu. Şehirde bulunan bir kule, Gardiyanlar için merkez niteliği taşıyor. Operasyonların yönetildiği yer orası, ama hakkında daha detaylı bilgimiz ne yazık ki yok.

Tabii takdir edersiniz ki, insanlık The City'yi kurmaya çalışırken, gezegendeki diğer canlılar da boş durmamış, etrafı parça parça işgal etmişler. O nedenle dışarısı güllük gülistanlık değil. İşte biz de, bu yaratıklar ile savaştığımız süreç içinde oyunun tek ve çok oyunculu, birbirine geçmiş mekaniklerinde savaşıyor olacağız.











EKİBİ KURMA VAKTİ

Oyunda şu ana kadar açıklananlar ışığında üç farklı sınıfımız, üç farklı ırk seçeneğimiz bulunmakta. İlk odağımız, sınıflar. Elimizdeki bilgiler, Hunter, Warlock ve Titan olmak üzere üç farklı sınıfı gösteriyor. Her ne kadar "Vanguard" adında dördüncü bir sınıfın ismi Şubat ayında ve web sitesinde anılmış olsa da hakkında bir kesinlik yok, üstelik *Destiny*'nin yapım ekibinde bulunan Joe Staten birçok kere oyunda üç sınıf olduğunu belirtti.

Hunter sınıfı, "hız ve gücün kesiştiği nokta" olarak tanımlanıyor ve gizlilik becerilerine sahip. Ayrıca uzak mesafeden kullandıkları silahlar bir nevi "keşif birliği" (scout) algısını oturtuyor.

Ardından Warlock geliyor ki aslında bize Gezgin ile ilgili başka bir mekaniği gösteriyor. Kaynağı veya sınırları şu anda bilinmese de, Gezgin, oyunculara çeşitli güçler bahşediyor. Bir nevi "büyü" diyebileceğimiz bu güçlerin en net kullanıcıları, Warlock sınıfı.

Son olarak Titan sınıfı, biraz da adından anlaşılacağı üzere *Destiny*'nin zırhlı ve ağır silahlı karakterleri. Bu merhametsiz ve güçlü sınıf, zamanında The City'yi koruyan Duvar'ı inşa edenler.

Gördüğünüz üzere detayı hâlâ muallakta sınıflarımızın. Ama korkmayın, *Destiny*'nin karakter kişiselleştirme özellikleri de kıyafet, silahlar, ekipmanlar konusunda oldukça detaylı hazırlanmakta. Böylelikle kendinizi dünyada istediğiniz gibi temsil edebileceksiniz.

Gelelim ırklarımıza. Evet, Güneş Sistemi'nde yalnız değiliz. İnsanlar, oyunun zaten en belirgin ırkı diyebilirim. Tanımlanışında "güvenilir, dayanıklı ve basit" olarak anlatılan insanların ardından Exo geliyor. Exo, tasarım olarak biraz Master Chief, biraz Terminator esintileri barındırıyor ve "netametli, güçlü, yorulmak bilmeyen" olarak biliniyor. Son olarak ise Awoken (Uyanmışlar) var ki elflerin, zarif ama tehlikeli yaratıkların bir yansıması olarak düşünülüyor. Onların tanımlanışı ise "egzotik, güzel ve gizemli".

UNUTULMUŞ TOPRAKLARIN BADİRELERİ

Oyunda güvenli bölgeden dışarıya adımımızı attığımızda, şu ana kadar adı anılan birkaç tehlike ile karşı karşıya kalıyoruz. Bunlardan ilki Cabal, gergedanımsı iri uzaylı ırkı. Kendi boyutları ile orantılı büyük indirme gemileri kullanan ve konsept çizimlerine göre insanlardan kat be kat iri olan bu

Destiny'de bir MMO'da olduğu gibi siz oyundan çıksanız bile olaylar gelişmeye, etkinlikler yapılmaya ve yaşanmaya devam edecek.

düşmanlar ağır silahları ile bizi bekliyor olacak.

Diğer bir grup ise Fallen, ki insana benzeyen yapılarına rağmen dört kollu olan "uzay kovboyları" da denebilir kendileri için. E3 demosunda yakın dövüş için kullandıkları kılıçlarını da gördüğümüz bu yaratıklar Devil Walker adlı bacaklı araçlar kullanıyor ve tam olarak ne işe yaradığı bilinmeyen bir küre ile dolanıyorlar. Kim bilir, Gezgin'in güç bahşettiği tek taraf biz olmayabiliriz.

Hive, oyunun zombiye benzer tarafını oluşturan ve hakkında detaylı bilginin bulunmadığı bir grup iken Vex ise zamanda yolculuk eden robotlar olarak bize kabusu yaşatmaya gelecek. Vex'lerin, özellikle bizleri öldürüşünün oyundaki en havalı şeylerden bir tanesi olduğunu söyleyen Bungie yapımcılarına gergin bir sırıtıştan başka verecek cevabımız yok bizim.

Bütün bu ırkların, farklı beceride üyeleri bulunmakta. Elimizde çok fazla detay olmasa da Fallen'ların Captain, Vandal ve Dreg olmak üzere üç, Cabal'ın Legionnarie ve Centurion olmak üzere iki farklı türünün olduğunu biliyoruz. Tabii her birinin detaylı özellikleri, yine elimize geçmemiş bilgiler arasında.

DAHA BİR TEKNİK

Her ne kadar geri adım atmış da olsa, Xbox One ile ilgili internet politikaları kullanıcıların canını çok sıkmıştı. Bu konuda, *Destiny* için bir not düşmek



gerekli. *Destiny*, daimi olarak internete bağlı oynanan bir oyun. Tek kişi de, çok oyunculu da oynuyor olsanız bu bir zorunluluk. Bunu netleştirmekte fayda var. Diğer bir husus da, oyunun siz yokken de yaşamaya devam ettiği. Yani bir MMO'da olduğu gibi siz çıksanız bile, olaylar gelişmeye, etkinlikler yapılmaya ve yaşanmaya devam edecek.

Oynanışta başkaları ile nasıl etkileşimde olduğunuzu ya da bu sistemin altyapı olarak nasıl çalıştığını yazının sonundaki röportajda daha iyi anlayabilirsiniz, çünkü direkt Joe Staten'dan alınan bilgiler var elimizde. Kimi zaman özel (private) kimi zaman ortak (public) alanların birbirine bağlı olduğu bir dünyaya sahip *Destiny*. Üstelik az buz küçük bir alan da değil. Koca bir Güneş Sistemi var.

Peki bu Güneş Sistemi gezilebiliyor mu? Hem evet, hem bilmiyoruz. Evet, çünkü diğer gezegenlerde kurulmuş koloniler de Dünya ile aynı kaderi paylaşıyor. Oralar da bizler için hazırlanmış haritalar. Ayrıca oyunda "gezici ev" görevi görecek olan uzay gemilerinin varlığı da biliniyor. Bilmediğimiz kısım, uzayda serbestçe dolanma imkanı. Her ne kadar bununla ilgili birkaç ipucu verilse de, kesinleşmediği için bir şey söyleyemiyoruz.

MUĞLAK DENİZLER

Bu kadar şey daha kesinleşmemişken, oyunun geleceği hakkında şüpheye düşebilirsiniz. Acaba tamamlanacak mı? Acaba yetiştirilecek mi? Bungie, dağıtımcı koltuğunda oturan Activision ile 10 yıllık bir anlaşma yapmış durumda. Yani *Destiny*, şu anki haliyle 10 yılda adım adım ilerleyecek, gelişecek, olgunlaşacak bir proje. Bu projenin ilk gününde ne kadarının bize sunulacağını, içerik olarak nelerin erişilebilir olacağını bilmiyoruz. Ama Joe Staten daha yapacakları çok şey olduğunu, oyunu geliştirirken de tutkularının kolay kolay sönmeyeceğini ekliyor.

Oyunun aylık bir ücreti olmayacak ama Bungie oyunda MT (Micro Transaction) ihtimalini de tümüyle elemiş değil. Taşınabilir cihazlar konusunda da, *Destiny* boş kalmıyor. Şubat ayında gösterilen videoda bile oyuncuların iletişimi için kullanılan "Companion App"in yapabildikleri ya da hangi cihazlar için olacağı belli değil. Ama Bungie, sadece

iletişim için değil, aynı zamanda oyunu etkileyecek işlevler için de kullanılacağının sinyallerini verdi bizlere.

YİNE UÇUŞAN BEZLER

Destiny, diğer yeni nesil oyunlarda gördüğünüz gibi görsel olarak güzel, tatmin edici, hatta devasa haritaları düşünüldüğünde gerçekten etkileyici. Özellikle E3 videosunda, oyuncuların yanındaki GHOST adlı robotun aydınlatma gösterisi ile "*bakın, biz kademeli ışıklar ile her türlü cambazlığı yapabiliyoruz*" deyip, uçuşan bezler, duman efektleri ve etkileyici açık alanlarla da sunumlarını perçinlemişlerdi.

Destiny'nin bu becerisi, Umbra 3 üzerine kurulan Tiger oyun motoru ile mümkün. Tiger oyun motorunun tam becerilerini bilmiyoruz ama yine videoda gördüklerimiz yeni neslin kalitesi konusunda bizi hayal kırıklığına uğratmıyor. Karakterlerin hareketleri, üstlerindeki kıyafetlerin salınımı, ekipmanların detayı (keskin nişancı tüfeği bantla ayakta duruyordu mesela), her şey göze hoş ve uyumlu geliyor. Yani sadece yazılan kod değil, kaynağı olan tasarım ekibi de güzel iş çıkarmışa benziyor. Tabii gördüklerimizin daha da gelişecektir diye umuyorum. Ne de olsa, yapım devam ediyor. Ama şu haliyle bile etkileyici.

Destiny gerçekten müthiş hırslı ve gelecek vaat eden bir proje. Hırslı olması, 10 yıla yayılacak ömrü ve Bungie'nin bu oyuna tüm kaynağını yatırmış olmasında. Gelecek vaat etmesinin sebebiyse, yine Bungie'nin bunca yıl boyunca oyuncularını hayal kırıklığına uğratmaması. Yani firmaya duyulan güvenin, bu uzun vadeli projenin altından kalkabileceklerine dair inancı kuvvetlendirmesi.

Başka bir açıdan bakıldığında ise, Bungie'nin *Destiny* ile yaptıkları yeni değil. Şu anda piyasada olan oyunların bir karması gibi aslında. Biraz *Borderlands*, biraz *Star Wars: The Old Republic*, biraz *Defiance*, daha niceleri. Bu nedenle oyun alanını tümüyle sarsmıyor *Destiny*. Sadece kolaj oluyor. Yeni nesilde adından 10 yıl söz ettirmek için de, sadece başarılı bir kolaj olmak yeterli mi emin değilim. Gerçi bu kolaj özellikle PC oyuncuları için bilindik. Konsollar için, tümüyle yeni bir sayfa açıyor *Destiny* ve PS3, PS4, Xbox 360 ve Xbox One'a çıkıyor 2014'te. PC ile olan ilişkisi muallakta. Gelecek ne gösterir bilinmez.

Yine de dediğim gibi, Bungie gibi bir firma bizim umudumuzu ve güvenimizi hak ediyor. Onlar perdeyi araladıkça, biz çıkan cevherleri sizinle paylaşmaya devam edeceğiz. Cevherin değerini de, hep birlikte biçeceğiz. **-Sarp**

Tür: Çevrimiçi Aksiyon/RYO
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Heyecanmetre: ●●●●●





KADERİN SİHİRLİ SÖZCÜĞÜ; SEÇİM

E3'teki demosunu oynadıktan sonra Destiny'nin Tasarım Şefi Joe Staten'la sohbet ettik. Staten bizi bekleyen "kader" hakkında önemli şeyler söyledi...

Tuğbek: Gösterilen her şeye rağmen hâlâ sadece çok az şey biliyor gibiyiz *Destiny* hakkında. Geniş ölçekte, oyuna dair bize neler söyleyebilirsiniz?
Joe Staten: Eğer yaptığımız shooter oyunları seviyorsanız; duygu yoğunluklu, hareketli, sandbox özellikli; o zaman *Destiny*'yi de seveceksiniz. Yaptığımız, sandbox yapıyı geliştirmek. Bunu iyi karakterlerle, sosyal alanlarla, ortak etkinliklerle (Public Event) destekliyoruz. Amacımız, oyunu daha sosyal ve başkaları ile iç içe yapabilmek. Kısaca, bir Bungie shooter oyununu alıp bunun daha geniş bir dünyada, birçok başka oyuncuyla bir arada olduğunu düşünün.

Bu "birçok oyuncu" kısmı kafamızı karıştırıyor. Bildiğimiz çok oyunculu modlar gibi değil *Destiny*, ama bir MMO da değil. Sistem nasıl işliyor?
Normal bir shooter iki parçadan oluşur. Senaryo ve çekişmeli çok oyuncu modu. *Destiny*, bu iki uç arasında birçok şey sunuyor. Co-op oynanış, çekişmeli oynanış, ufak gruplar, kalabalık gruplar. Sonucunda, insanlara bu oyunu nasıl oynamak istiyorlarsa, onu seçme şansı tanıyoruz.

Siz, bir grup arkadaşınızla oyunun senaryo kısmını takip ederken, yine sizin gibi ufak bir grupla karşılaşabilirsiniz. O esnada gökten düşen (ya da yerin altından çıkan) dev bir düşmana karşı güçlerinizi birleştirebilir, onu yendikten sonra payınıza düşen malzemeleri alıp tekrar kendi yollarınıza dönebilirsiniz. Buradaki önemli kelime "seçim". Oyuncuların istediği oynanışı seçmesi, bizim için çok önemli.

Yani oyunda çeşitli izole alanlar (instance) olacak. Bir alandan diğerine geçeceğiz gibi görünüyor. Peki bu izole alanlar ne büyüklükte? Ne miktarda oyuncudan bahsediyoruz?
Diyelim ki *Destiny*'nin dünyasında geziyorsunuz. Orada alandan alana geçerken bazı yerlerde arayüzünüzde alanın "özel" (private) olduğu yazıyor. Yani siz ve grubunuza özel. Sonra başka bir alana geçiyorsunuz ve oranın ortak (public) olduğunu görüyorsunuz. Bu demektir ki orada başka oyuncularla karşılaşma, etkinliklere katılma imkanınız var. Amacımız, bu alanlara sahip, yükleme ekransız devasa haritalar sunmak. Üstelik bu yapı sadece Dünya'da yok. Bütün Güneş Sistemi'nde böyle haritalar var.

Peki ne büyüklükte bir senaryodan bahsediyoruz? Ne kadar sürecek tahminen ve bu bahsettiğiniz sandbox yapıdan ne derecede faydalanacak?
Bungie olarak biz, sinematik yoğun hikâyeler anlatmayı seviyoruz. *Destiny*'de de sizi yoğun bir senaryo bekliyor olacak. Ama süresi hakkında bir şey söyleyemem.

Yani senaryo modu ve diğer sandbox yapısının birbirinden ayrı mı?
Aslında hayır. Çünkü oynadığınız o senaryo, yine aynı dünyanın içinde. Oyun bu özel ve ortak alanlarda ilerliyor. Etkinliklerle iç içe olacaksınız. Oyun, size "hey bak burada, katılabileceğin bir etkinlik var" bilgisini verdiği gibi sonrasında "hey, bak yaptığın şey şuydu, bunu unutma" diye hatırlatma da yapacak. Oyuncuların seçenekleri olmasını ama bu seçenekler arasında kaybolup kafalarının karışmamasını istiyoruz.

Son olarak, *Destiny* diğer Bungie oyunlarından daha farklı, daha olgun gibi. Görsel olarak, konsept olarak. Nasıl bu yolu seçtiniz?
Oyun yapmaya başladığımızda çok gençtik, 15 yıl içinde çok yetenekli insanları bünyemize katmayı başardık. Böyle geniş ve yetenekli bir ekiple, kendimizce "harika" olmayan bir işe odaklanmamaya karar verdik. Nihayetinde insanların bakıp "işte ben bu oyunun parçası olmak, buraya zamanımı harcamak, burada vakit geçirmek istiyorum" diyeceği bir noktaya gelmek istiyoruz.

Cevaplarınız için çok teşekkürler.
Ben teşekkür ederim.

RYSE SON OF ROME

ROMA'NIN GAZABI FENA GÖZÜKMÜYOR

CRYTEK İÇİN *Ryse: Son of Rome*'un öneminin son dönemde eskiye oranla katlanarak arttığı aşikar. Zamanında Roma temalı sade bir Xbox 360 Kinect oyunu olarak planlanan *Ryse*, bir süre ortada gözükmese de dönüşünün oldukça etkileyici olduğu bir gerçek. *Ryse* oynanış elementleriyle beraber olumsuz eleştiriler alsa da E3'ün en iyi görünen oyunlarından biri olmasının yanında, sunduğu atmosferle de ilgimizi çekmeyi başardı.

Son dönemde *Spartacus* dizisiyle gaza gelen gençliğin özellikle ilgisini çekeceğini düşündüğümüz *Ryse*'da bu sefer "kötülerin" tarafında Roma ordusunun lejyon komutanlarından biri olan Marius Titus'u yönetiyor olacağız. Oyunun amacı birbiri ardına gelen devasa savaşlar ve çatışmalar arasında Roma'nın yükselişini anlatmak değil. Aksine, Marius'u çocukluğundan başlayarak yönetecek ve onun Roma ordusunda şanlı bir general olma yolunda ilerleyişini göreceğiz. Cevat Yerli'ye sorduğumuz sorulardan biri de Roma ve Marius arasında bir ihanetin döneceği mi yoksa *Ryse* sayesinde Roma'nın iyi yönünü mü göreceğimizdi. Bu konuda herhangi bir cevap alamasak da *Ryse*'ın durumu ve tarzı hakkında bolca bilgiyi Crytek ekibinden kapma şansı yakaladık.

Ryse ilk olarak Xbox One sunumunda gösterildi ve o ana kadar Xbox One'ın PlayStation 4'e karşı zayıf kalabileceği konusunda şüpheleri olan oyuncuların yüreğine bir avuç su serpti diyebiliriz. *Crysis 3* ile bir kez daha kendini kanıtlayan grafik motoru CryEngine yine harikalar yaratıyordu. Marius biraz sonra başlayacak sahil çıkarması öncesinde birliklerine sesleniyor, onları yüreklendiriyor ve muhtemelen saniyeler içinde denizi kırmızıya boyayacak kan banyosuna karşı onları hazırlıyordu. Marius başta olmak üzere modellerin detay seviyesi gerçekten inanılmaz durumda. Bunun buz dağının görünen yüzü olduğunu gemilerin karaya vurmasıyla daha iyi anlıyorsunuz. Aynı Marius gibi zırhlarındaki çiziklere kadar detaylandırılmış birliklerin teker teker sahile inip barbarların üzerine yürüyüşünü heyecanla izliyorduk, ki o noktadan sonra Marius Titus, gladius'uyla yapabildiklerini sergilemeye başladı.

Ryse, oynanışı izleyen oyunculara biraz yanlış fikir vermiş olmasına rağmen, özünde dövüş sisteminde oyuncuları fazlasıyla serbest bırakan bir oyun.

Marius birliklerine sesleniyor, onları yüreklendiriyor ve saniyeler içinde denizi kırmızıya boyayacak kan banyosuna karşı hazırlıyor…

E3 ÖZEL





Cevat Yerli dövüş sisteminin oynanışta gözüktüğünden çok daha derin olduğunu ve bitirici vuruşların sadece doğru zamanda doğru tuşlara basmaktan ibaret olmadığını ısrarla belirtti. Oyun bazı noktalarda farklı rotalar ve çözümler sunsa da, özünde oldukça çizgisel ve ana hikâyeye bağlı ilerliyor. Cevat Yerli, Crytek olarak oyuncuya serbestlik hissini çatışmalarda vermeye çalıştıklarını anlattı. Hasımlarınıza yeterince hasar verdiğinizde ortaya çıkan doğru zamanda doğru tuşlara basmaya dayalı sistem (Quick Time Events - QTE) özünde bir mini oyun. E3 gösteriminde sınırlı animasyonlar (Marius çoğu bitirme hareketinde düşmanlarının boynuna kılıcını geçiriyordu) olmasına rağmen, oyunun son halinde 100 bitirme hareketi olacağından bahsediliyor.

Cevat Yerli'nin anlattığı kadarıyla, oyun anında normal dövüşüp düşmanınıza yeterince hasar verdikten sonra bitirme hareketlerini düzgün yaparsak, sağlıktan deneyim puanına, çeşitli konularda ödüllendirileceğiz. Oyunun oynanan zorluk seviyesinde basılması gereken tuşlar ekranda belirse de daha zor modlarda oyuncu hangi tuşa basması gerektiğini de göremeyecek. Yakalanmak istenen hava *Spartacus* dizisinde karakterler kılıçlarını hızla birbirine çarparken, öldürücü vuruşların yavaş çekimle sunulmasına benziyor. E3 2013'de oynanabilir olarak karşımızda olan *Ryse*'dan ne yalan söyleyelim, Cevat Yerli'nin söylediği gibi bir serbestlik hissedemedik. Ancak eleştirilerin de etkisiyle çıkışına kadar olan süre içerisinde bazı şeyler değişebilir.

KOMUTANIM TAŞ ATIYORLAR

Marius Titus'un sadece bir savaşçı değil aynı zamanda usta bir kumandan olduğunu sahil biraz temizlenince anlamaya başlıyoruz. Kahramanımız hızlıca çevresine adamlarını topluyor ve okçu birliklerinin olduğu barikata doğru ilerlemeye başlıyorlar. Kalkanlarını kapatarak oklardan korunduğu ünlü Kaplumbağa (Tetsudo) Formasyonu'nu da ilk kez burada görüyoruz. Okçular oklarını hazırlarken ilerliyor ve atış öncesinde tekrar kapanıyoruz. Birlikler yeterince yakına geldiğindeyse geriye sadece mızraklarla işlerini bitirmek kalıyor. Bu noktadan sonraysa oyunun muhteşem potansiyelini görüyoruz. Küçük bir barbar birliğine karşı yapılan çıkarma bile bizi bu kadar heyecanlandırıyorsa, Marius Titus'un rütbe olarak iyice yükseldiği ilerleyen bölümlerde ortaya çıkacak kalabalık çatışmaların varlığı bile bizi heyecandırmaya yetti.

Ryse: Son of Rome'un Xbox One'ın çıkış oyunlarından biri olması, Xbox One'ın bütün özelliklerinden faydalanması anlamına da geliyor. SmartGlass destekli tabletlerden oyunu oynayan arkadaşlarınızın durumuna bakabilecek, kendi özelliklerinizi onlarınkiyle karşılaştırabilecek ve isterseniz belirli konularda karşılıklı olarak rekabete girebileceksiniz. Aynı şekilde takıldığınız noktaları, arkadaş listenizin yayınladığı videolara bakarak geçmek, veya doğrudan videolar yükleyerek hava atma durumunuz var. Özünde bir Kinect oyunu olan *Ryse*'ın artık Kinect ile pek alakası yok. Titus ile tümeninizi yönetirken, tuşları kullanmak yerine sesli komutları da kullanabiliyorsunuz. Xbox 360 döneminde de bu özelliği kullanan çok sayıda oyun olmasına rağmen, bu tarz yenilikler kolay kolay eski alışkanlıkların yerini alamıyor. Yine de *Ryse*'ın konsolun bütün olanaklarını kullanmaya çalışması hoş bir durum elbette.

Bu noktadan bakarsak *Ryse*, pek çok yönden *Crysis*'i andırıyor. Görsel olarak son derece başarılı olmasının yanı sıra, sıradışı ve özgün elementleri kullanmasına rağmen, yapım içinde bulunan küçük eksiklikler ve aksaklıklar sunduğu eğlenceli deneyimin önüne geçiyor. Bu yine de *Ryse*'ın gerek Crytek gerekse Microsoft için son derece önemli bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Crytek için *Ryse* belki *Crysis*'in gerisinde kalan bir yan proje olarak hayat bulmuş olsa da, son dönemde değişen şartlar oyunu çok daha önemli hale getirdi. *Crysis*'in popülerliğini kaybetmeye başladığı bu günlerde, Crytek'in ve Microsoft'un elinde *God of War*'a rakip olabilecek bir aksiyon serisi tutuyor oluşu son derece önemli. Hatırlarsanız *Gears of War* Xbox 360'ın ilk döneminde ortaya çıkıp, Xbox 360'la beraber kemikleşmiş serilerden biri haline gelmişti. Biraz düzenleme ve değişiklikten sonra *Ryse*'ın da Xbox One için benzer bir pozisyona gelmemesi için ortada hiçbir neden yok. **-Ali**

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Microsoft Studios
Çıkış Tarihi: Kasım 2013
Platform: Xbox One
Heyecanmetre: ●●●◐●



DAYLIGHT

TELEFONUM BENİM, HER ŞEYİM!



Şu ana kadar korku oyunlarında ne kadar yürek hoplatan hastane ve türevi varsa, bu oyunda tek tek karşınıza çıkacaklar.

ALTI YAŞIMDAN BU YANA "korku" namına ne kadar delik varsa girmiş biriyim. Oyunu, kitabı, filmi, müziği, sokağı, kömürlüğü filan ne kadar ıvır zıvır bulduysam bir tadına baktıktan sonra yaş 30 olunca o kadar da kolay kolay korkmuyor insan. Zaten bence artık, özellikle oyun yapımcılarının, hedefi korkutmak yerine *germek*. Bunun en güzel örneklerini yakın geçmişte birkaç bağımsız oyunda gördük. Yüreğinizi ve hormonlarınızı belli bir gerilime tırmandırıp oradan sizi aşağı attıklarında hissettikleriniz; işte bunlar özlenen şeyler.

E3'te *Dying Light*'ı gördük. Techland'in bol koşmalı, geceli zombi oyunu. Sonra *Outlast*'i gördük. Kumlu görüntüsü ve ilginç yaratıklarıyla kesinlikle takibe değer. Ardından Shinji Mikami'nin son harikası *The Evil Within*'i gördük. Üstat geri dönüyor! Arkasından da *Daylight*'ı gördük. PS4'e de gelecek olan F2P türündeki Blacklight: Retrubition'ın yapımcısı Zombie Studios'dan geliyor *Daylight*. Yapımcısının adında "zombi" olsa da merak etmeyin oyunda yok. Bu seferki derdimiz göremediklerimizle ve gördüğümüz hayaletlerle. Gayet çıtkırıldım modelinde bir kadınla oyunu oynuyoruz. Elimizde de koca koca çivili sopalar veya zemzem suyu yok; bildiğimiz bir akıllı telefon var. Onun etrafa yaydığı ışıkla zifiri karanlık mekanlardan çıkmaya, daha doğrusu doğru yolu bulmaya çalışıyoruz. Mekan dediysem de öyle sokaklar veya plaza katları aklınıza gelmesin. Şu ana kadar korku oyunlarında ne kadar yürek hoplatan hastane ve türevi varsa, bu oyunda da oraları göreceksiniz.

KAFANA ATARIM BAK BU TELEFONU!

Silahsız bir survival-horror oyunu yeni bir fikir olmasa da *Daylight*'ın kendi çapında farklılıkları var. Çoğu da teknik derecede yükseklerde uçması. Görsel açıdan beklentilerinizi yüksek tutun, çünkü gördüklerimiz müthişti. Oyun geriliminin büyük bir kısmını "ışık oyunlarına" yatırıyor ve arkasına da Unreal Engine 4'ün gücünü katıyor. Telefonunuzun ışığı cidden pek yeterli değil, görüş açınız çok düşük ve bu yüzden gözünüzü kısarak oynamak durumundasınız ama pek çok kez, az miktarlarda fişekler elde edeceksiniz oyunda. Şu maçlarda yaktıklarımız kadar şiddetli olanlarından değil tabii ki; daha mütevazi, daha "yardım edin bana ühü" diyeninden. Karakteriniz bunu yakınca etraftaki cisimlerin duvarlara yansıttığı gölgeler ve sizin bu gölgeler içindeki hareketiniz, kısa bir süre sonra "sanki bir şey gördüm ya!" tepkisine neden oluyor. Olay psikolojik yani.

Bu his aslında gerçekten de böyledir. Karanlık bir odada yeterince uzun sürede mum ışığında kalırsanız, etrafta dolaştığınızda kıyıda köşede sanki hareket eden bir şeyler gördüğünüzü sandığınız anlar olacaktır (bir tek bana olan bir şeymiş meğerse bu! Ulan yoksa?). Kırmızı, mavi gibi renklere sahip bu kısa ömürlü fişekler bitince yine telefonunuza kalıyorsunuz maalesef ve doğru kapılardan geçmeye devam ediyorsunuz.

Oyunda gitmeniz gereken asıl bir yön olsa da pek çok kez önünüze pek çok kapı çıkacak (labirent gibi düşünün). Hangisi asıl kapı bilmediğiniz için içgüdülerinizi kullanacaksınız. Yanlış kapıların bazıları henüz siz girmeden kapansa da çoğu siz girdikten sonra aklınızı çıkaracak görüntü ve ses efektleriyle sizi geri püskürtecek. Oyun bu "acaba hangi kapı olm?" gerilimini sürekli kullanarak bünyenizde bir bağışıklık kazanmanızı önleyecek güzel yollar da bulmuş. Bazen pusulanızı, bazen de çevre dokusunu takip ederek asıl noktalara ilerleme mantığı geliştirebileceksiniz ama bir yere kadar sonuçta bu. Altını çizerek belirtmek istiyorum ki *Daylight* sizi kutudan çıkan köpek, dolaptan düşen kitap, yüzünüze patlayan kapı gibi klişelerle hoplatma niyetinde değil. *Bir yaşadığınızı bir kez daha yaşamayacaksınız* gibi iddialar ortada. Önünüzde yüzlerce farklı oda, onlara ait pek çok hikâye ve doku; pek çok da mistik hayalet bulunacak. Başka karakterler olacak mı, başka teknolojik cihazlar bulacak mıyız, açık havaya çıkacak mıyız, boss hayaletler olacak mı gibi pek çok sorumuz şimdilik cevapsız, ama ilk gördüklerimiz psikolojik korku sevenleri memnun edecek cinstendi. Bekleme defterinize itina ile notunuzu alınız *Daylight*'ı. **-Volkan**

Tür: Hayatta Kalma / Korku
Yayıncı: ATLUS
Çıkış Tarihi: 2014 başı
Platform: PS4, PC
Heyecanmetre: ●●●●○





THE ORDER: 1886

BİN YILLARIN SAVAŞINDA ŞİMDİ İŞLER BİRAZ DEĞİŞTİ



19. YÜZYILIN gri ve kirli gökyüzünde bir Londra. Sanayi Devrimi'nin getirilerinin alternatif bir kapı açtığı zaman çizgisi. Uzun zamandır devam eden ve cephesinde insanlarla insan olmayanları karşı karşıya koyan bir savaş. *The Order: 1886*'ya hoş geldiniz.

Elimizde sadece açıklanış videosu olsa da, *The Order: 1886* hakkında bildiğimiz birkaç şey var. Öncelikle yapımcı ekip Ready at Dawn'ın özellikle PSP'deki başarılı oyunlarından (*God of War* serisi, Daxter) dolayı Sony ile içli dışlı olduğunu biliyoruz. Sony Santa Monica'nın da yeni sistemin mimarisi ve teknolojisi ile ilgili firmanın yanında olduğu yine kulağımıza çalınanlar arasında. Buna bir de oyunun 2010 yılından beri yapıldığını ekledik mi, devamı için temel oluşturmuş sayılıyoruz.

Elimizdeki öykü, bin yıllar önce kurulmuş ve bir şekilde insanlığı korumaya çalışan bu örgütün (isminin The Order olduğunu tahmin ediyoruz) çevresinde dönüyor. Bu örgüt, ilk kez Sanayi Devrimi'nin onlara verdiği silahlar sayesinde karşı saldırı yapacak güce ulaşmıştır. Biz de tam olarak bu noktada müdahil oluyoruz.

Yapımcılar, oyunun öyküsünün geçmişe doğru detaylı bir şekilde yazıldığını, "The Order" markasını çokça ciddiye aldıklarını söylüyorlar. Oyunun geçtiği dünya, Steampunk kadar abartılı olmasa da gerçek tarihten epeyce sapıyor. Yine ekip, oyuncuların bir bütün olarak bakıp abartılı silahları (ve tezat oluşturan atlı arabaları) önyargısız değerlendirmelerini rica ediyorlar.

BİR VİDEONUN ANATOMİSİ

Gelelim E3'te bize gösterilenlere. Öncelikle gördüğümüz video, girişinde yazdığı üzere oyun içi motorla alınma. Ama aslında tümüyle bir PS4'te çalışan, oyunun kendisi. Yanlış okumadınız, o gördükleriniz oyunun kendi grafik motoru olduğu gibi, kendi mekanikleri, kendi animasyonları. Kıyafetlerdeki zincirlerden sakal köklerine, silahların kaplamalarından elektrik efektinin ışığını karaktere vurmasına, güneşin Londra ufkunda görüntüsünden sisle ilişkilenen yaratıklara kadar oyun görsel şölen. Zaten hangi yeni nesil oyun değil ki?

Videoda görünen sakallı arkadaş Galahad, kontrol ettiğimiz kişi. Oyun 3. kişi görünümünden oynanan bir aksiyon / macera oyunu. Ama silah çeşitliliği, silah geliştirmelerin olabileceği izlenimi verdi. Ufak RYO serpintileri görebiliriz belki oyunda. Bunun dışında, videoda oynayacağımız Galahad karakteri dışında üç kişi daha var. Bu da yeni sorular doğuruyor. Acaba bu videoya özgü bir durum mu, yoksa oyunda kendimize ait bir takımla mı yolculuk edeceğiz? Ortamın tehlikesi ve atmosferi düşünülünce, ikincisine ihtimal veriyorum ben. Yönetemiyor olsak da, *Uncharted* serisindeki gibi yalnız olmadığımız alanlarda dolanabiliriz.

TARİHİ ARKADAŞLAR

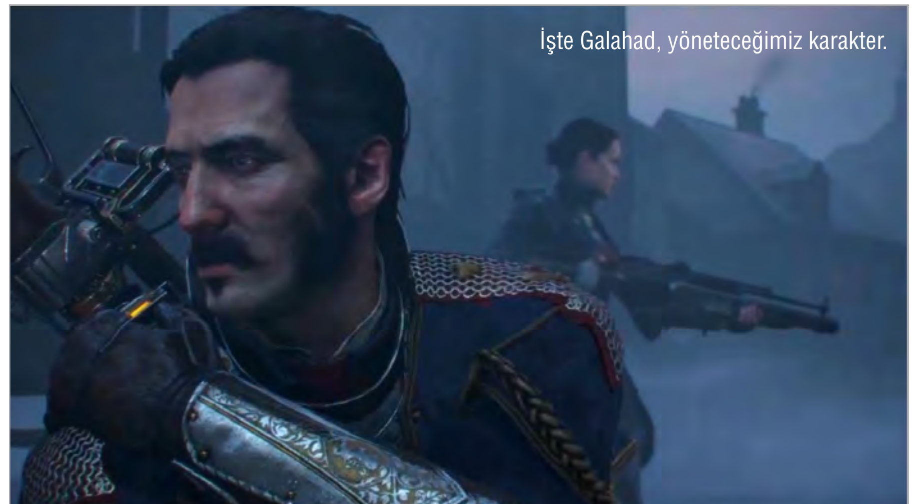
Yapımcılar, oyunun alternatif bir zaman çizgisi olduğunu tekrar tekrar söyüyorlar ama gerçek tarihi karakterlerle iletişimimiz olacağını, döneme ait gerçek yerleri göreceğimizi de ekliyorlar. Zaten videoda at arabasının yöneldiği "White Chapel", Karındeşen Jack ile ünlenmiş olan bölgedir Londra'da. Kim bilir, belki Jack bir kurt adamdır...

Videoda gördüğümüz düşmanlar arasında yavaş ve hızlı hareket edenler, biçim olarak simetrik ve asimetrik olanlar vardı. Bu da portfolyonun ne genişlikte olduğunu bilmediğimizi, ama umutlu olmamızı hatırlatıyor bize.

TAT DAMAKTA UZUN UZUN BEKLER

Ne yazık ki çıkış tarihine dair bir aralık verilmiyor *The Order: 1886*'ya dair. Dedikodular, 2014'ün ilk çevreğini çıtlattı ama, onaylanan bir bilgi değil bu. Oyun, her şeyden öte yeni bir heyecan sunuyor. Ayrıca ekip sadece PS4'e odaklanmalarını "Tek bir alete odaklanıp, ondan tam performans almak istedik. Sony ile ilişkilerimiz hep çok iyi oldu" diye açıklıyorlar. Böyle bir bağ varken, bu projenin yıkılması zor görünüyor. Detayları merakla bekliyoruz. **-Sarp**

Tür: Aksiyon / Macera
Yayıncı: Sony Santa Monica
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PS4
Heyecanmetre: ●●●●○


İşte Galahad, yöneteceğimiz karakter.

































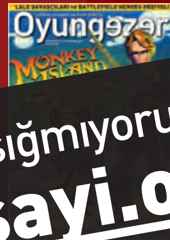


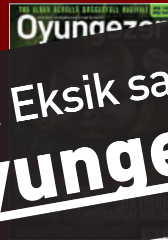














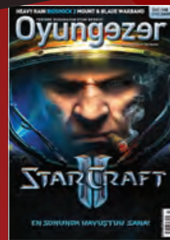


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme



O savaşa bir de yakından bak, insanı göreceksin (sf. 62)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **109. sayfaya** davet ediyoruz.





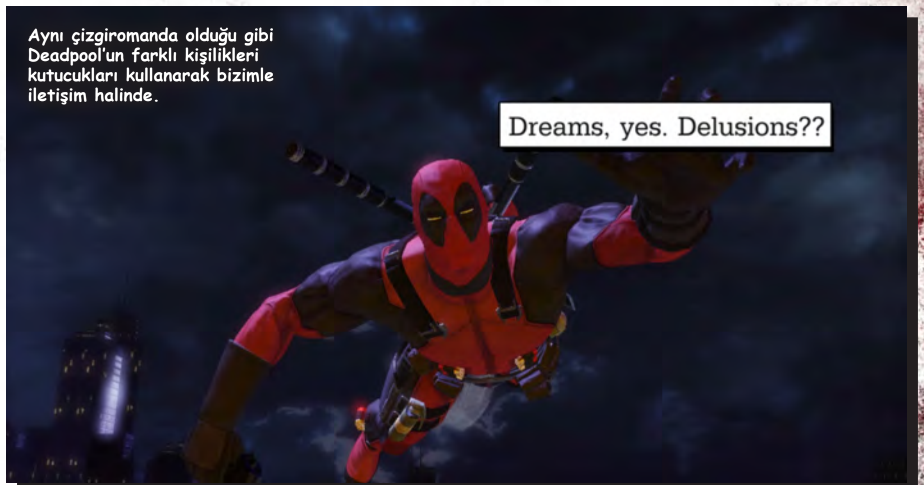
BİR KAHKAHA BİN KURŞUNA BEDELMİŞ

-ALİ SEZGİN

DEADPOOL

Marvel yazarlarının karakterlerini hangi ruh halleriyle yarattığını gerçekten çok merak ediyorum. Wolverine mesela, klasik X-Men'in hemen sonunda yani 70'lerde ortaya çıkmış bir karakter olduğunu bugün olmasa da ilk döneminde fazlasıyla belli ediyordu. O dönem havalı gözüken deri montları giymesi, sevilen karkterlere sürekli atar yapan bir tip oluşu aslında insana 70'ler hakkında da biraz fikir veriyor. Ekmeğini kendi kazanan, içkisini içen, gerektiğinde de kavgasını etmekten çekinmeyen, dürüst ama sorunlu aile babası havası vardı adamda. Elbette şu anki Wolverine'in bununla alakası kalmadı ama o da artık çağın bir gerekliliği galiba. Deadpool ise son dönemde kendini yeni yeni göstermeye başlayan 90'lar gençliğinin bir simgesidir. Makineli tüfeklerinin yanında taşıdığı katanası, en kötü durumlarda bile susmayıp laf sokmaktan bıkmayışı ve çizgi roman dünyasında olduğunun bilincinde olmanın getirdiği umursamazlıkla farklı bir karakterdir. Sırf okuyucu o sayı sıkılmasın diye Wolverine'e "Shoryuken" çeken, dünyanın en saçma ama işe yarayan planlarını yapan bir kahraman söz konusu. Deadpool gerek internet "troll" kültürünün gerekse de kendi vahşi cazibesinin etkisiyle son beş yılda özellikle popüler hale geldi. X-Men Origins'deki korkunç Deadpool'u saymazsak ne çizgi filmlerde ne de Marvel filmlerinde hak ettiği ilgiyi görememişti. Neyse ki bu durum sevgili kahramanımız Deadpool sayesinde biraz olsun değişiyor.

Yumurta kapıya dayandığından mı yoksa belki bir daha bu kadar popüler olamayacağından mı bilinmez, Deadpool son dönemde Transformers oyunlarıyla ünlenen High Moon Studios'a patlayıcı paketler göndererek aslında bir Deadpool oyununun ne kadar iyi bir fikir olduğunu yapımcılara şiddetle tavsiye ediyor. Deadpool'un çizgi romanlarına aşinaysanız bilirsiniz, Deadpool bir çizgi roman karakteri olduğunun ve ölemeyeceğinin (delilik bazında) farkındadır. Dolayısıyla eğlenme ve saçmalama imkanı bulduğunda bunları kaçıran bir tip sayılmaz kendisi. Bir oyun olarak "Deadpool" da tam olarak bu kafanın ürünü işte. High Moon stüdyoları oyunun hemen başında sevimli kahramanımızı arayıp senaryoyu yolluyor, Deadpool da oyuncusuyla beraber macerayı yaşamayı başlıyor. Deadpool'un özünde çizgi roman severlere sunduğu özgün yan da bu aslında. Kendi çizgi romanları kısmen bunu başarsa da, şimdiye kadar bu ilginç karakteri okurlar olarak hep çılgınca planlar yapan ve mümkün olduğunca saçmalayan bir karakter olarak gördük biz. Deadpool aslında oyuncu mantığıyla hareket ediyormuş. Görevi anlatılırken veya kiralık silah kontratı imzalarken, olaylara karşı bu kadar ilgisiz olmasının nedeni de buymuş aslında; Deadpool aslında bir oyuncu ve o sırf patlamalar ve havalı saldırılar için aldığı bir oyunda gereksiz hikâyelere takılmak istemiyor. O kan görmek, insanları kesmek, silahlarıyla "Pew pew pew" efektleri eşliğinde insanları vurmak istiyor. "Deadpool" oyunu da işte tam olarak bundan ibaret!... demek isterdim ama bu oyun boyunca susmayan, bel altı espriler yapan fazlasıyla narsist ana kahranamımızı görmezden gelmem anlamına gelirdi.



Aynı çizgiromanda olduğu gibi Deadpool'un farklı kişilikleri kutucukları kullanarak bizimle iletişim halinde.


"Deadpooly" kahramanımızın farklı parti anlayışını gösteriyor.



Wolverine'e dakikalarca şamar atabileceğimiz tek oyuna bakıyorsunuz.

BANA MUTANTIM DE

Baştan söyleyeyim: Deadpool'u sıradan bir aksiyon oyunuymuş gibi veya sırf oyun mekanikleri için alırsanız kaçınılmaz olarak hayal kırıklığına uğrarsınız. Bu, *Heavy Rain*'i muhteşem oynanabilirliği için almak gibi bir şey olurdu herhalde. Deadpool'u oynayacaksanız biraz olsun Deadpool'u tanıyıp sevmeniz gerekiyor. Deadpool oyun olarak bütün klişeleri kullanan bir aksiyon oyunu olmasına rağmen aynı zamanda o sıkıcılıkla dalga geçmeyi de biliyor. Bunun bir Deadpool oyunu olduğu oyun başlar başlamaz belli ediyor zaten. Karakter hop diye senaryoyu okuyup macerayı yaşamaya başlıyor, öncesinde de "şu tuşlara rastgele bas da yolumuzu bulalım" tarzı triplere giriyor. Söylediğim üzere oyunun bir hikâyesi var var olmasına ama herhangi bir mantığı veya amacı yok.

Aksiyon bazında değerlendirmek gerekirse oyunun adı Deadpool değil de atıyorum "Ali" olsaydı muhtemelen tek sayfa inceler bir köşeye atardım zavallıyı. Deadpool süper kahraman olarak da temelde aşırı derecede atik, dövüş sanatları konusunda uzman ve silah kullanmaya bayılan bir karakterdir. Hızlı iyileşmesi dışında süper güçleri olmamasına rağmen tek başına Avengers'a kök söktürebilen Taskmaster gibi bir dövüş ustasını bile elleri bağlı dövmüşlüğü vardır "rejenere dejenere" abimizin. Oyunda bu gayet tatlı bir şekilde yansıtılmış. Hareket sayısı olmasa da silah çeşitliliği son derece fazla ki, bölüm canavarını dövüp silahını almayı bekleme gibi bir durum da söz konusu değil. Kombo yapıp skor topladıkça gelen puanlarla beraber Deadpool'un arşivinden istediğimiz silahı kullanabiliyoruz. Biraz sabredip oyunun hemen başında Deadpool'un Cable'dan ödünç aldığı lazer silahını kullanmak size kalmış. Tabii silahları alınca olay orada bitmiyor. Yine puanlarla bunların gelişimi, verdiği hasar, fazladan enerji, kombo gibi bonuslar vermesi ve ek özelliklerini açmak gerekiyor. Deadpool'un fazlasıyla zayıf olduğu ilk saatler haricinde temelde oyunun dövüş mekanikleri basit diyebilirim. Zaten adam gibi oynayabiliyorsanız, gelen puanlarla oyunun sonunda ilah gibi bir şey olacağınızdan o konuda çok sorun yaşayacağınızı sanmıyorum.

Oyun yakın dövüş ve çatışma mekaniklerini harmanlamaya çalışmış, ancak bunda çok başarılı olduğunu söylemek güç. Zira normal kombolara girişirken araya silahları sokup bir-iki el ateş etmek tatlı, ancak iş karşılıklı çatışmaya girince olay biraz daha sıkıcılaşıyor. Zira artık oyunlarda standartlaşan siper almaya veya temel manevralara bu oyunda yer yok. Bunu biraz da temponun düşüp oyunun yavaşlamaması için yaptıkları aşikar. Yine de gerek kamera hataları gerekse kötü bölüm tasarımı yüzünden göremediğiniz düşmanlar tarafından taranmak hoş bir durum değil. Deadpool havalı bir karakter ve oyununun da aynı kafada olması gerekiyor. O yüzden bolca şiddet, anlamsız ama göze hoş gelen hareketler ve elbette ki *Uncharted*'ın Drake'i olarak kafalara kazınmış Nolan North'un muhteşem Deadpool seslendirmesiyle istenen etki yaratılmış. Oyundan bir *DMC* teknikliği veya benzer bir durum beklemeyin ama çok basit hamleler ve bağlantılarla göze hoş gelen pek çok özel hareket yüzünden çok derinlik arıyor da olmayacaksınız.

BURAYA ŞİRİN BIR KAN LEKESİ KOYALIM

Neden bilmiyorum, ara sıra Deadpool düşmanlarının arkasına yanaşıp, sessizce işlerini bitirmeyi de tercih edebiliyor. Bütün oyun boyunca, ben süperim, überim havalarında takılan bir karakter olarak hasımlarından saklanma gibi bir ihtiyacı yok esasında. Esasında bütün olay Deadpool'u saçmalatmak. Deadpool özellikle gizli suikastler konusunda tam bir sanatçı ve kendisi fazlasıyla sürreal çalışmayı seviyor. Deadpool'un iki çekiçle yapabildiklerini gördükten sonra Picasso'nun tablolarına bir daha bakmak istemeyebilirsiniz. Her silahın ayrı ayrı 2-3 suikast animasyonu olduğundan, insan ister istemez bütün silahları açıp neler olduğunu görmek istiyor. Sırf bu yüzden oyunun neredeyse tamamını çekic, makineli tüfek kombinasyonuyla oynamama rağmen diğer hareketleri de görebilmek için bütün silahları açmak durumunda kaldım. Sizlerde de durumun farklı olacağını pek sanmıyorum açıkçası.

Oyunun hikâyesini size anlatmak veya açıklamak isterdim ancak bunun mantıklı bir yolu yok. Zira

"DÖRDÜNCÜ DUVAR NEDİR" VEYA DEADPOOL BİZİ GÖRÜP, YAPIMCILARLA NASIL KONUŞABİLİYOR?

Dördüncü duvar denilen kavram özünde bir tiyatro terimidir. Üç tarafı setle çevrili tiyatro sahnesinde dördüncü hayali bir duvar vardır ki o da seyirci ve oyuncu arasında bulunur. Aktörler elbette seyirciyi görür ve rollerini yapmaya devam ederler ancak canlandırılan karakterlerin bu duvarın ötesindeki seyirciyi görüp görememeleri önemlidir. Bazı oyunlarda karakterler seyircilerle konuşabilir veya seyirci de kısmen oyunun içine dahil edilebilir. Dördüncü duvarın ötesini gören karakterler genelde içinde bulundukları oyundaki diğer tiplere oranla daha farklı davranırlar ve gerektiğinde seyirciye danışıp, onlara açıklama yapmaktan geri kalmazlar.

Deadpool, She-Hulk ve -bazı durumlarda- Loki ile beraber aslında bir çizgi romanın içinde olduğunun bilincinde olan üç karakterden biridir. She-Hulk zamanla bunu unutsa da, en son Avengers filminde gördüğümüz Loki'ye de bu durumu gösteren Deadpool olmuştur. Detayları merak ediyorsanız "What if" serisinin "Ya Marvel evreninin en büyük sırrı açığa çıksaydı" temalı mini sayısını okuyabilirsiniz.




Koskoca Cable'ı da Taco yaptın ya ne diyeyim sana DP?


Hiçbir oyun karakterinin hayranlarını Deadpool kadar sevdiğini sanmıyorum.


Oyunda hata olmadı, gerçekten Deadpool'un içinde bir adam var!


Korsan veya değil, Deadpool her ruh haliyle tehlikeli bir katil.



Deadpool umursamıyor. Umursamadığı gibi oyuncunun da dinlemesine izin vermiyor. Bu oyunun yıldızı Deadpool ve ne grafiklerin, ne de senaryo gibi küçük detayların kendi şaşasının önüne geçmesine şans tanımıyor. Karakterleri konuşturmuyor, önemli elementler anlatılırken iç dünyasına geçiyor veya en kötü ihtimalle saçma sapan bir planla her şeyi bozuyor. Deadpool'un senaryosu için, son dönemde Deadpool'u yazan Daniel Way'e gidilmiş ki bunun iyi olduğu gibi kötü yönleri de var. Daniel Way öncesi Deadpool zaman zaman saçmalamasına rağmen, genelde doğru şeyi yapan son derece yetenekli bir dövüşçüdür. Oyunda Cable'ın varlığından da anlayabileceğiniz üzere ciddi abilerle takılıp, oldukça güçlü kötülerle kapışmışlığı da vardır. Daniel Way'in Deadpool'uyla beraberse iki iç ses, daha düşük kalibrede hasımlar ve yetenekleri ciddi anlamda düşürülmüş bir karakter çıktı ortaya.

Daniel Way'in yazarlık yapmasının kötü yanlarından biri de yıllar önce kullanılıp da bir köşeye atılmış kötüleri karşı bir zaafı olması. Sen gidip Deadpool gibi önemli bir karaktere oyun yapıyorsun, elinin altında bütün Marvel karakterleri var, istediğini öldürür, istediğini yaşatırsın ve buna rağmen Marauder ekibinden Archlight, Vertigo ve Blockbuster gibi ikinci sınıf karakterler kullanılıyorsa kızarım ben kardeşim. X-Men'den Deadpool'un sevgili dostları Wolverine, Psyloke, Rogue gibi isimlerd e oyuna dahil edilmiş ama bu tayfadan fazla bir şey beklemenin anlamı yok zira ara sıra "Bakın biz de X-Men'iz!" diyerekten ortadan kayboluyorlar hızlıca. Ana düşmanlar haricinde bir diğer sorun da düşman çeşitliliğinin fazla olmamasından kaynaklanıyor. Toplamda altı, bilemediniz yedi çeşit kötü karakter var ve hiçbirinin kendisini tekrar tekrar göstermesi için fazla neden yok maalesef. Bu yaratıklar değişik kombinasyonlarla, bazen bir arada, bazense teker teker geliyorlar ama hepsi bu. Oyunu kurtaran ana element zaten aksiyon dozajının kalitesi değil de oyuna eklenen yan elementlerde yatıyor. Deadpool yeri geliyor bir helikopteri "özgürleştirmeye" çalışıyor, yeri geliyor asansörde şarkı söylüyor veya ölümle randevusu için hazırlık yapıyor. Aksiyon elementleri neredeyse oyuncunun daha güzel espriler ve sahneler için hazırlanması gereken bir ödül durumunda.

KURŞUNA KAFA ATAN KAHRAMAN

Bütün bu söylediklerime rağmen en önemli ve

DEADPOOL DA NE OLA Kİ?

Superman'i, Wolverine'i ve Batman'i duydunuz ama Deadpool kimdir nedir bilmiyor musunuz? Kendisi henüz abileri kadar ünlü olmasa da gençler arasında oldukça popüler durumda. İleride oyunundan sonra sağlam bir Deadpool filmi görürseniz şaşırmayın aman.

Kanadalı sıradan bir asker olan Wade Wilson, kurtulma şansının olmadığı bir kanser türüne yakalandıktan sonra Kanadalıların süper asker programına girmeye karar verir. Aynı Kaptan Amerika gibi kendi süper kahramanlarını yaratmaya çalışan Kanada hükümeti, araştırmalarına kaynak olarak Wolverine'den elde ettikleri DNA'yı kullanmaktadır. Wolverine'in iyileşme gücünün daha da güçlendirilmiş haline kavuşan Wade iyileşir ancak "iyileşme" aşaması durmadığı için yüzü ve derisi tanınamayacak hale gelir. Üstüne üstlük beyin hücreleri sürekli olarak ölüp ölüp yenilendiği için düzgün düşünme becerisini de kaybeder. Deadpool fiziksel sınırlarının da artmasıyla Kanada'yı terk eder ve kiralık katil olarak hayatına devam eder. Diğer kahramanların aksine DP rahatlıkla insan öldüren, yine de ahlaki kaygıları olan bir karakterdir. Para karşılığı ne olursa olsun asla kadın ve çocukları öldürmez. Dahası

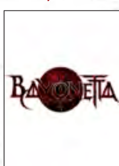


son dönemde kahraman olma hevesinde olması dolayısıyla fazladan iyi olma gibi bir durumu söz konusudur.

Normalde Deadpool'a Agent X, Hydra ajanı Bob başta olmak üzere bolca yan karakter eşlik etmektedir. Ne yazık ki çizgi roman okurlarının tanıyıp sevdiği hiçbir Deadpool karakteri oyuna dahil edilmemiş. Bir dönem Cable & Deadpool çizgi romanlarında beraber takıldığı kankası Cable'ı görüyoruz ki onun da öyle aman aman bir rolü olduğunu söylemek zor. Yazık, oysa DP kadar emeği geçmiştir hepsinin çizgi romanlarda.

DmC: Devil May Cry


>

Bayonetta


>

Deadpool




DEADPOOL VE ÖLÜM; İMKANSIZ BİR AŞK HİKAYESİ

Marvel evreninde ölüm kemikli de olsa bir bayan olarak vücut bulmuştur ve kendisi evrenin dengelerini etkileyen önemli güçlerden biridir. Sürekli iyileşen Deadpool'un ölümü arzulaması metaforik bir durum olarak algılanabilir ancak durum hiç de öyle değildir. Deadpool gerçek anlamda ölüme aşık olmasına rağmen, iyileşmesi bu duruma engel olmaktadır.

Marvel evreninin en güçlü yaratıklarından olan ve muhtemelen ikinci Avengers filminde kötü adam olarak göreceğimiz Thanos da ölüme aşıktır. Leydisi için yeri geldiğinde galaksileri yok edip, milyarlarca canlıyı saniyeler içinde öldüren bu titan, "Ölüm"ün Deadpool'a olan ilgisini çok önce fark etmiştir. DP ve Ölüm'ün asla birleşmemesi için Deadpool'u ölümsüzlükle lanetler. Yani güçlerinin ötesinde Deadpool ne kadar isterse istesin ölemez. Bu durumu kendisinin bilip bilmediği tam olarak belli değil, ancak kahramanımız çoğu macerasında iyileşme faktörünün sınırlarını zorlamaktan pek çekinmez.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem seslendirmeler ✔ Bolca espri, gülmece
✔ Tatmin edici vuruş hissi ve ilginç silahlar
✖ Yalnızca 5 saat sürüyor ✖ Aksiyon elementleri çok yüzeysel ✖ Düşman sayısı çok çok az

Deadpool tuvalet terbiyesi almamış ne yazık ki. Hemen sağına soluna bakıyor.

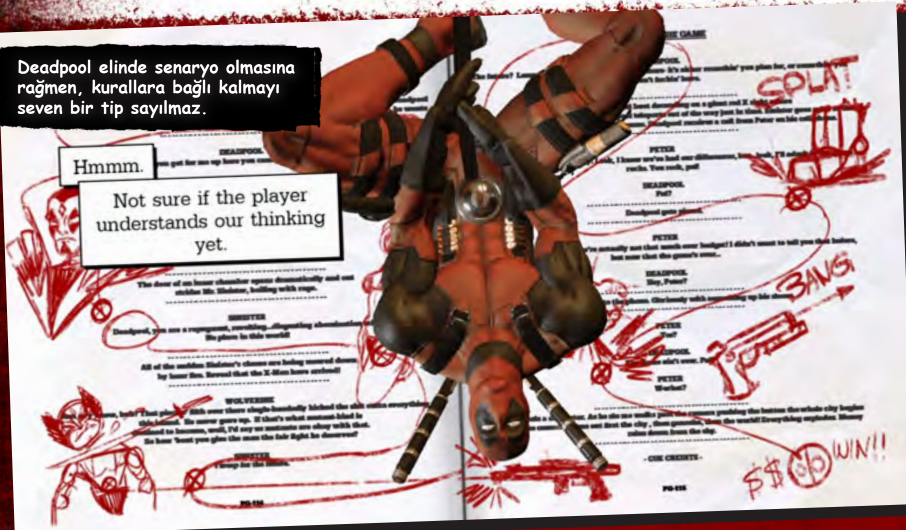
Bütçe kesintileri oyunda önemli tarz değişikliklerine neden oluyor.

DEADPOOL, DETAYLARIN KENDİ ŞAŞASININ ÖNÜNE GEÇMESİNE İZİN VERECEK BİR TİP DEĞİL.

sorulması gereken ilk soru hâlâ yerinde duruyor: Ülkemizdeki oyuncuların çoğu gibi Deadpool çizgi romanlarını okumamış, karakteri ve geçmişini bilmeyen bir oyuncu bu oyundan zevk alabilir mi? Cevabım hem olumlu hem olumsuz zira Daniel Way, Deadpool'u oyunla beraber gayet güzel tanıtmaya başladıktan hemen sonra, hikâye konusunda ipler yavaş yavaş kopuyor. Deadpool hikâyeden sıkıldığı için karakterleri dinlememeye başlıyor. Daha sonra da mekan, belki de Marvel evreninin en karanlık noktalarından birine milyonlarca mutantın öldüğü Genosha'ya gidiyor. Bu kadar karanlık, duvarların ümitsiz yazılarla dolu olduğu bir yerde mizahın yeri olmadığını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Deadpool hâlâ ve hâlâ bir şekilde oyuncusunu güldürmeyi başarıyor. Bunu sadece espriler ve oyun içi seslendirmelerle de başarmıyor zaten. Oyun içinde araya pek çok mini oyun ve sekans giriyor ki bunların bazıları çok uzun olaylar silsilesini başlatacak tek tuşluk minik şeyler olsa da, Deadpool'un kafasında palyaço avından, Sinister'ı çarparak DJ'lik yapmaya kadar giden saçma sapan sürüyle mini oyun var. Deadpool'u eğlenceli kılan olaylardan biri de bu özünde: Marvel evrenini biraz olsun biliyorsanız ve esprileri anlayabilecek kadar İngilizceniz varsa oyunun yarısından çoğunu gülümseyerek geçiriyorsunuz, diğer yarısı da aksiyon bölümlerine katlanmakla geçiyor ki onlar da DP'un abartılı hareketleri sayesinde o kadar kötü sayılmaz.

Deadpool'un en büyük ve önemli sorunu, yeniden oynanabilirliğinin olmayışından kaynaklanıyor. Bir kere oynadıktan sonra oyunda açılabilecek hemen hemen her şeyi açmış olacaksınız. Bütün silahları ve güçlendirmeleri tamamladıktan, oyunda görülecek her şeyi gördükten sonra tekrar oynamak için bir neden kalmıyor. Deadpool, oyuna harcayacağınız sürenin iyi kötü hakkını veriyor ancak 5 saate kadar inebilen tek kişilik senaryo süresi için aynı şeyleri söylemem güç.

Deadpool, Marvel çizgi romanlarını seven ve en azından karakteri bilen oyuncuların kaçırmaması gereken bir oyun. Öte yandan esprileri anlayamayacağınızı veya karakterleri ilginç bulmadığınızı düşünüyorsanız, piyasada çok daha iyi aksiyon oyunları varken "Merc with a mouth" un parasının hakkını veremediğini söylemek zorundayım. Her şeye rağmen bunun Deadpool'u son görüşümüz olacağını düşünmüyorum. An itibariyle en çok solo seriye sahip olan çizgiroman kahramanı olan sevgili dostumuzun oyunu doğru yolda. Sadece içerik olarak daha dolu ve oynanabilir olması gerekiyor.



Deadpool elinde senaryo olmasına rağmen, kurallara bağlı kalmayı seven bir tip sayılmaz.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Deadpool'un çılgınlığı muhteşem bir oyun yapmaya yetmemiş. Olsun, biz yine de onu seviyoruz.

7.4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl (1 hafta)

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Highmoon Studios → **Dağıtım:** Activision → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 108 TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** marvel.com



KONVOYUN MU VAR DERDİN VAR

-SARP KÜRKCÜ

ANOMALY 2

EĞER "TOWER DEFENSE" temalı oyunlara bir şekilde bulaşmışsanız, genel mekaniği ve tekrar tekrar nasıl gözümüze sokulduğunu biliyorsunuzdur. *Anomaly* serisi de, türü aynen bu kalıplar içinde gören bir oyun. Tek farkla; 11 bits studios ekibinin yaptığı bu oyunun türü Tower Defense değil, *Tower Offense*.

O NE Kİ O?

Tower Offense kavramı, aslında savunma hattını değil de o savunmayı kırmaya çalışan bir konvoyu oynamak demek. Yani aslında, Anomaly serisi "Konvoyu güvenli noktaya ulaştırma" oyunu. Serinin önceki oyunu *Anomaly: Warzone Earth* bize mekanik uzaylıların işgal ettiği bir dünya bırakmıştı, sonunda da bir şekilde zafere ulaşmıştık. *Anomaly 2*'yse, kısa süreli bu zaferin ardından geliyor.

İlk oyunda 14. müfrezenin parçası olan biz, oyunun başında zaten senaryodan yavaşça çekilip alınıyoruz. Bu uzaylı, metalik arkadaşlara karşı koyabilecek bildiğimiz tek bir silah var, o da Project Shockwave. Bizim derdimiz de, 2028 yılında bu projenin verilerini aldıktan sonra bir şekilde hayata geçmesini sağlamak.

Bu sefer etrafta anormallikleri incelemiyor, onun yerine anlamlı bir şekilde kimi zaman bilim insanı taşıyor, kimi zaman silah arkadaşlarımıza yardım ediyor, kimi zaman da bir yerden bir yere mühimmat ulaştırıyoruz. Senaryo çok yaratıcı değil dediğim gibi, ama sıkıcı da değil. Arada birkaç askerin konuşmaları "*meh*" dedirtse de, oyunun mekaniklerini anlatmaya ziyadesiyle yetiyor. O konuda çok başarılı.

YAY BAKALIM HARİTAYI MASAYA

Peki biz bütün bu faslı nasıl oynuyoruz? İşin asıl eğlenceli kısmı burası. Öncelikle oyunun iki farklı görüş hali var. Birisi, dövüşleri yaptığımız ve konvoyumuzun hareketini idare ettiğimiz görüş, diğeri ise konvoyun rotasını belirlediğimiz ve oyunu o esnada donduran taktiksel görüş.

Taktiksel görüş, zaten her bölümün başında karşınıza çıkıyor çünkü rota burada çiziliyor. *Anomaly 2*, serbestçe dolandığınız bir oyun değil (gerçi yönettiğiniz Teğmen Lynx gezebiliyor). Sürekli sabit hızda akıyor, hiç durmuyor. Siz taktiksel ekranda rotayı belirttiğinizde, ki kavşak noktalarında nereye dönüleceğini seçtiğiniz alternatif yolları bol haritalardan bahsediyorum, konvoyunuz o rotayı otomatik olarak izliyor. İsterseniz çember haline getirin, sonsuda dek dönsün zavallıcıklar.

Bu taktiksel ekran hem çok çarpıcı görünüyor, hem idaresi gayet rahat, hem de anlaşılması çok kolay. Çevre holografik bir görüntüye bürünüyor, düşman kırmızı renklerle parlıyor. Şekillerinden türlerini anlıyorsunuz. Her şey düzgün, nezih, tertemiz.

Taktiksel ekrana oyun içinde istediğiniz zaman geri dönebiliyor, rotanızı düzenleyebiliyorsunuz. Yani başlangıçta her detayı halletmenize gerek yok. Her bir kavşakta oraya ne sürede varacağınız (ETA) dakika cinsinden yazıyor, böylece zaman hesabı yapabiliyorsunuz. Zaman, kazanacağınız puan miktarını etkiliyor.

Gerçek görüş kısmında ise halletmeniz gerekenler yönettiğiniz karakter ve konvoyunuzdaki araçlar. Önceki *Anomaly* oyunundan sonra, hem yeni birkaç aracımız var, hem de araçlarımızı iki farklı kullanımı var. Araçlara çift tıkladığınızda ikincil hallerine geçiyorlar ve beceriler bir anda farklılık gösteriyor. Kimi araçlar makineli tüfekleri ile uzun mesafede saldırırken, bir anda çift alev makineli mech'lere dönüşüyorlar. Ya da düşmanın hareketlerini yavaşlatan bir araç, alternatifinde çevredekilere koruma kalkanı sunabiliyor. Böylece bir anda taktikleriniz değişiyor, şekilleniyor.

Bunun dışında müdahale ettiğiniz karakterinizin becerileri de var yönetiminizde. Tamir etme, EMP gibi bu beceriler yine oyunun içinde kademeli olarak öğretiliyor ve kullanılması mecburi. Kimi zaman bir düşmana olan saldırıyı odaklıyor, kimi



Gece karanlığında New York ayrı bir güzel.



En güzel dayak nereden yenir acaba?



7 cüceler gibi tek sıra, muhteşem manzara yanımızda.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Görsel şölen ✔ Hikâye modunun ritmi düzgün ✔ Arayüzün pratikliği ✔ Yükleme süresi yok denecek kadar az
✖ Multiplayer hâlâ biraz dengesiz gibi ✖ Müzikler hiç orijinal hissettirmiyor ✖ Senaryo sonuçta çok tatmin edici değil
✖ Oyunda serbest maç (skirmish) sistemi yok

PC

zaman da dikkat dağıtacak bir yem sürüyorsunuz sahaya. Bu özelliklerin kullanımları sınırlı ve yok ettiğiniz uzaylı robotlardan şans eseri düşüyorlar. O nedenle dikkatli olun derim.

Bir de bu iki görüntüden farklı olarak, kendi başına bir ünite ekranınız var. Etrafta bulduğunuz Carusaurum metali karşılığında yeni araçlar alıyor, eldekileri güçlendiriyor ya da istemediklerinizi satıyorsunuz. Yine bu ekran açıldığında da, oyunun akışı donuyor. Kapattığınızda, hangi ekrandaysanız işinizi halletmeye devam ediyorsunuz.

Bütün bu ekranlarda, işlevselliğini de geçtim, oyun ayrı bir güzel görünüyor. Üstelik *Anomaly 2* gibi bir oyunun yapmak istedikleri düşünülünce, bu kadar güzel görünmese de olurmuş. Tamam, harita elementlerinin tekrar edişini (birbirinin aynı binalar, aynı oturmuş gemiler, kopya ağaçlar) yok saymıyorum ama araçların dönüşüm animasyonundan atmosfere, düşmandan normal arayüze her şey göze güzel görünüyor. Bu konuda, ufak bir ekip olmalarını da düşünerek, 11 bits'e saygılarımı sunmak istiyorum.

İPEK YOLU KONVOYUNA SALDIRSAK

Oturup hikâye kısmında vakit geçirdikten sonra, sıra geliyor *Anomaly 2*'nin bizim için asıl sürprizine: Çok oyunculu modu. Çok oyunculu modda iki taraftan istediğinizi seçerek puan biriktirmenin peşindesiniz. Puanlarda aradaki oran uçuk seviyelere geldiğinde ya da hedef noktalar patlatıldığında, oyun sona eriyor.

Gelelim işin cilvesine. Çok oyunculu kısımda taraflar konvoy ve uzaylılar olarak ikiye ayılıyor. Konvoyun oynanış mekaniğinin tek kişilik senaryodan bir farkı yok. Ama uzaylılar, bu oyun sınırları içinde başlı başına yeni bir sistem.

Oyunda kademe atlıyor, bu kademeleri atladıkça da yeni birimler üretebilir hale geliyorsunuz iki tarafta. Bu aşamalar için puanınız biriktiğinde, kendinize birer bonus seçebiliyorsunuz ki bu bonuslar iki taraf için de az çok aynı. Farklı olanlar, senaryo modunda konvoyun kullandığı 4 özellik ile uzaylıların kullandığı 4 özelliğin farklı olması.

Bu sefer kışkırtma (taunt), kamikaze gibi özellikler oynanış mekaniklerine daha uygun çözümler sunuyor uzaylı tarafında. Konvoyun özellikleri ise senaryo modundakilerle aynı. İki tarafın özellikleri de yine sayılı. Konvoy bu özellikleri parçalanan uzaylılardan alırken, uzaylılara kendiliğinden ve şans eseri geliyor, yani gidip alma, ele geçirme gibi bir sistemleri yok.

Öyle çok iddialı bir strateji oyuncusu olmadığım için zaferlerle dolu bir *Anomaly 2* tarihi yazmadım kendime ama maçların hepsinden heyecan duyduğumu, keyif aldığımı söyleyebilirim. Hele ki üst seviye birimlere geldiğinizde, taktikler anında savaşın seyrini değiştirebiliyor. *Anomaly 2*'yi el üstünde tutmak için en geçerli sebep, bu çok oyunculu yapısı zaten.



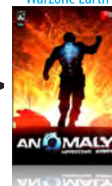
Olası bir zafer yenilgiye dönmeden hemen önce.

Anomaly 2



>

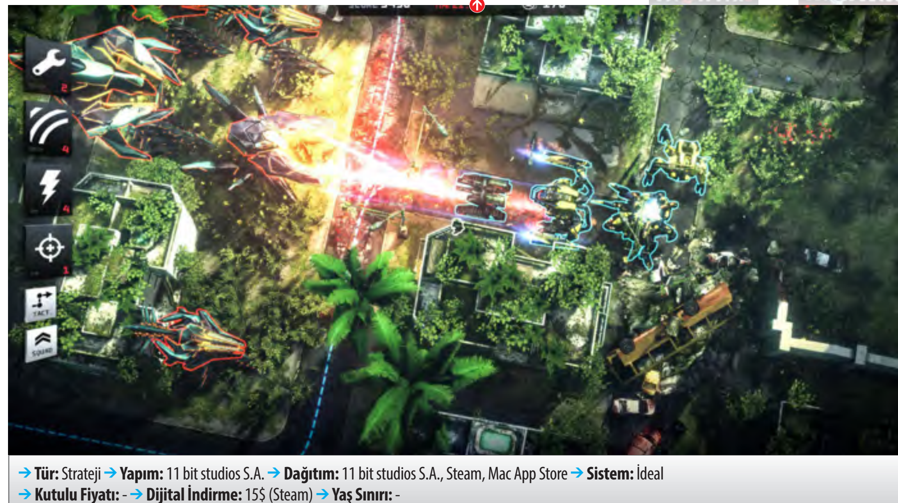
Anomaly: Warzone Earth



HEPSİNİ PAKET YAPSAK

Eğer *Anomaly* ile geçmişiniz varsa, çok oyunculu kısmı dışında büyük bir yenilik beklemeyin. Hiç bahsetmediğim, *Transformers* filminden fırlama müzikleri ya da sonunda "hmm, eee" dediğiniz senaryosu insanı mest etmiyor. Ama hem türe getirdiği alternatif bakış açısı, hem bunu çok oyunculu modda kullanışı, hem de bütün o görsel tasarımdaki kalite ve emek alkışı hak ediyor. Miniminnacık ve ayağını bastığı yerde iz bırakan bir oyun *Anomaly 2*. Az da olsa ilginiz varsa türe dair, kaçırmayın derim.

Oyunun Güney Amerika bölgeleri, çok bir eco.



→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** 11 bit studios S.A. → **Dağıtım:** 11 bit studios S.A., Steam, Mac App Store → **Sistem:** İdeal
→ **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** -

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Yaratıcı mekanikleri ve multiplayer özellikleri ile çok keyifli.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

FOR THE RODINA!

-SİNAN AKKOL



YAZIMA BAŞLARKEN "For the Motherland!" diye bağırarak Almanların dur durak dinlemeyen metal fırtınasının üstüne sürdüğüm binlerce askeri düşünüyorum. Cephedeki arkadaşlarına MG42'ler kurşun yağdırır, biraz ötelerine havan topları düşerken "*Bisküvim nerede? Kim çaldı bisküvimi?*" diye sinirlenen,"*bazen şekerin tadını hatırlar gibi oluyorum...*" diye yanındakiyle sohbet eden askerler geliyor akıma... En başarılı taktiklerim, son anda gelen zaferlerim, 10 metre ilerdeki eve ulaşamadığı için soğuktan donan askerlerim değil, bisküvi ve şeker için dertlenen o iki askerdir *CoH2*... Tepeden baktığınızda gördüğünüz savaşın soğuk, korkunç yüzünü, aşağı indikçe insanın sıcacık beklentileriyle dengelemeyi bilen bir oyun.

BAŞLARKEN

Şimdi, ortada ilginç bir durum var: Bir yanda *Company of Heroes*'u yedi yıldır oynayan kesim, bir yanda da belki de oyunla ilk kez karşılaşan meraklı oyuncular. Ben ikinci kısıma biraz daha yakınım. İlk *CoH*'u oynayıp bitirmiş ve altı yıl geride bırakmış biri olarak taptaze bir beklentiyle ve bunun getirdiği heyecanla başladım. Ve ilk başlarda oyunun karmaşık mekanikleri yüzünden bocaladım. Bu kadar derin bir oyunda düzgün bir tutorial olmaması ilk başta bir hata gibi geldi. Ancak devam ettikçe, öğrenilecek şeyleri savaş alanında bizzat tatbik ederek öğrenmenin çok daha verimli ve tatmin edici olduğuna kanaat ettim.

Sizi biraz olsun ısındırmak için kısaca oyunun yapısından bahsedeyim: *CoH2* senaryo, multiplayer ve Theatre of War olarak üç ayrı bölümden oluşuyor. Senaryoda bir hikâye içinde, stratejik hedefleri ele geçirme, belli bir süre savunma, geri çekilme gibi görevleriniz oluyor. Oyunun esas parladığı yer olan multiplayer'ın yapısı ise belli noktaları ele geçirme üstüne kurulu. Haritada yıldızla işaretli üç yer ise Zafer Noktaları. Rakipten fazla zafer noktasını elinizde tutarsanız, rakibin 500'de başlayan puanı azalıyor ve rakibi ilk sıfırlayan kazanıyor. Kaynak kazandıran noktaları elde tutmanız ve ana üssünüzle bağlantısını asla kaybetmemeniz lazım, yoksa kaynak alamıyorsunuz buralardan.

Oyunda kaynak yönetimi çok önemli; askeri güç, mühimmat ve akaryakıttan ibaret üç kaynağımız var, ayrıca ordunuza alabileceğiniz asker sayısı da belli. İşte bunları gözeterek bir strateji oluşturmanız gerekiyor. Piyade ve zırhlılardan oluşan tüm birimlerin özellikleri farklı ve tek tek kullanmanız gereken özel güçleri var. Savaşa dahil edeceğiniz komutanlar, belli birimlerin gücünü artıran bulletin'ler falan derken, stratejik seçenekleriniz tavana vuruyor. Eğer merak içinde her birimden biraz yapayım derseniz şapa oturur kalırsınız. Bir veya iki strateji belirlemeli ve ustalaşmalı, ama aynı zamanda savaş alanındaki anlık değişiklikleri de iyi gözlemelisiniz.

OPERATION BARBAROSSA

Yeni *Company of Heroes*'un en zayıf yanı hikâyesi. Senaryo bölümü demiyorum bakın, hikâye ve onun anlatımı çok zayıf. 14 görevden oluşan oyunun hikâyesi 1952'de, II. Dünya Savaşı'nda bir teğmen olan Lev Abramovic Isakovic'in sorgu-


Mekanize birlikleri mutlaka piyadelerle destekleyin. Bazuka türevi silahlara çok kolay yem oluyorlar.


Fırtınalarda ateş başına çöken askerler. Havanlara o kadar güzel hedef oluyor ki bunlardan, parmaklarınızı yersiniz.

BİR SAVAŞ BELGESELİ KADAR İNANDIRICI SESLERLE DONATILMIŞ COMPANY OF HEROES 2.


Sabit makinalı tüfekleri dilediğiniz yere taşıyorsunuz.

lanmasıyla başlıyor. Zamanda geri gidip Rusların Almanları geri çekilmeye zorlayıp Moskova'ya girmelerini engellemeye çalıştığı Operation Barbarossa'dan, Berlin'e Amerikalılardan önce ulaşmak için çabaladıkları Battle of Berlin'e kadarki süreyi kapsıyor. Operation Barbarossa özellikle korkunç, 4 milyon asker 3000km'lik savaş hattını tutmaya çalışmış ve Rus ordusu insanları bir duvar halinde düşman tanklarını geri itmek için kullanmış. Tek kişilik senaryo bir Relic klasiği olarak tek tarafı, Rusları konu alıyor ama savaşın Alman yanını anlatan bir ek paketin çıkacağına eminim.

Oyunun hikâyesinin tatmin edememesinde pek tırt olan ara video kalitesi büyük rol oynuyor. Ancak altıncı bölümden itibaren hikâye biraz toparlıyor, sizi yakalıyor, Rus ordusunun kendi adamlarına karşı acımasızlığını daha iyi görmeye başlıyorsunuz. Yine de ilk *Company of Heroes*'un hikâyesinin seviyesine ulaşamıyor. Ara videoların hem kalite hem de duygusal olarak atasından kat kat geride olmasının affedilecek bir yanı yok. Ancak oynanış derinliği bir tarafta altın gibi parlarken, bir kez izleyip geçeceğiniz ara videolara takılmak haksızlık olur diye düşünüyorum.

Bu oyunun bir kahramanlık hikâyesi olacağını düşünürseniz, yanılırsınız. Oyunun başları Alman ordusundan kaçarken kendi köylerini yakan, geride asker bırakacağını bile bile köprüleri uçuran ve daima çekilme durumunda olan bir Rus ordusunu konu alıyor. 1941'de aslanlar gibi Almanya'ya ilerleyen bir Rus ordusu olsaydı zaten hiç gerçekçi olmazdı. Zaten senaryoyu üssünüzle birlikte tam tekmil, her şey açık oynadığınız bölümler değil, kısıtlı sayıda askeri yönettiğiniz bölümler daha keyifli. Bu tür bölümlerde her askerin özel güçlerini daha yerinde kullanıyor, ısı kaynakları ve binaları gözetiyor, çok daha zekice gerilla taktikleri oluşturuyorsunuz.

BİR RUS KIZIL ORDU ORKESTRASI DEĞİL

Kızıl Ordu Orkestrası'nın hastasıyımdır (gene gelsinler!), keşke müzikleri onlara yaptırsalardı diyorum (kesin sormuşlardır). Ama Capellen Orkestra ve Korosu'nun seslendirdiği müzikler de şahane olmuş. Oyunu oynamak için menüye her girdiğimde durup dinlemek zorunda hissettim şu müziği siz de dinleyin: **http://bit.ly/128FGLO ,** 1:35'den itibaren çalan kısım tüylerinizi diken diken etmezse paranız iade (ama benden değil, mih mih mih :)

Sesler konusuna daha yazının başında değinmemin sebebi, kulaklarınızı patlatana kadar bir savaş atmosferine sokması. Gerçekten, karda sürülen Maxis tüfeğinin tekerlek gıcırtısından anti-tank silahını tutup 30 derece çeviren askerlerin sesine, savaş alanının uzak yerlerindeki tek tük atışların hangi tarafın hangi silahından geldiğine, atılan tank mermisinin Tiger'ın zırhından sekme sesine kadar o kadar özgün bir ses yapısı var ki oyunun, ne zaman oynasam yarım saatte bir birisi kafasını uzatıp "Savaş belgeseli mi izliyorsun?" dedi. Özellikle multiplayer maçlarında, başlarda inanılmaz bir sükunet varken çıkan tek ses karda ilerleyen mühendislerin ayak hışırtıları. 5-6 dakika sonra köşeler kapılmaya başladığında tek tük çatışmalar da oluyor, ancak 10-15'inci dakikadan itibaren zırhlı birlikleri de üretmeye başladığınızda tam anlamıyla bir cehennem yaşanıyor.

OYNANIŞTAKİ YENİLİKLER

Yedi yıllık bir oyuncu topluluğunu hâlâ kendine bağlı tutan *CoH*, tüm zamanların en iyi GZS'lerinden birisiydi. Haliyle bu kadar önemli bir oyunun üstüne eklediğiniz her yenilik, alışkanlıkları kökünden sarsıyor. Yine de Relic, Blizzard'ın *StarCraft II*'de yaptığından çok daha fazla değişikliği *Company of Heroes 2*'ye entegre etmeye cesaret göstermiş.

Her şeyi değiştiren en büyük yenilik gerçek görüş alanını hesaba katan TrueSight olmuş. Bir yeri görebilmeniz için, oraya o anda bir askerinizin bakıyor olması gerekiyor. Bu, özellikle de sniper ve havan çatışmalarında hayati önem taşıyor. Yıkık bir binanın köşesini döner dönmez bir tabur askerle burun buruna gelebildiğiniz için savaşların ilk 10 dakikasını çok heyecanlı hale getiriyor. Ayrıca sis ve duman efektleri yüzünden adamlarınızın görüş mesafesini geçtim, siz de kim nerede göremiyorsunuz. Bir yere saldırmadan önce mutlaka gözcü göndermek iyi bir fikir haline geliyor.

İkinci büyük değişiklik ise meteorolojiden geliyor. Rus cephesindeki en büyük düşman, soğuktu. Hem Ruslar hem de Almanlar acımasız Rus kışıyla mücadele ederken milyonlar kaybettiler, Ruslar soğuk hava şartlarına "General Kış" adını taktılar ve en sağlam müttefikleri olarak gördüler. Bunu oyuna yedirmeyi başarmış Relic. Oyunda kar kalınlığının çok fazla olduğu yerlerde askerleriniz ısı kaybediyor, uzun süre bırakırsanız donuyorlar. Ayrıca sert kış şartlarının olduğu bölümler var. Bu bölümlerde sık sık kar fırtınaları çıkıyor ve fırtına sırasında açıkta olan, yanan bir ateşin yakınında olmayan askerleriniz donuyorlar. Ayrıca fırtınada görüş mesafesi çok kısaldığından çatışma şartları da değişiyor. Sayıca üstün bir düşmana kar fırtınası sırasında baskın vererek birkaç üssü ele geçirdiğimi bilirim :)

Ayrıca, derin karda düşman izleri kalıyor ve takip de edebiliyorsunuz, ancak çatışmada artık iplerin koptuğu noktadan sonra buna hiç zamanınız kalmıyor.

SAVAŞ TİYATROSU

Oyunda senaryo ve multiplayer modunun haricinde çok önemli bir kısım da *Theatre of War* (ToW). Burada o kadar çok içerik var ki senaryo bölümü olmasa yokluğu hissedilmezmiş. ToW'da hem Rusları hem de Almanları yönetebiliyorsunuz. 1941'den itibaren ister co-op, iste tek kişilik olarak birçok çeşitteki görevleri yapıyorsunuz ve her başardığınız görev bir sonraki yıla doğru ilerletiyor sizi. Sadece 1941 yılında 9 görev var ve bu görevlerin her biri yarım saatten bir saate kadar sürebiliyor. Rus ve Alman taraflarının görevlerinin birbirinden farklı olduğunu da söylersem, buradan saatlerce çıkamayacağınızı anlarsınız. >>


Katyushka roket rampaları varsa ben de varım! Sudden Strike'dan beri beni yanıltmadılar.



RUS ORDUSUNDA İŞLER FENA. SİLAH AZ, ASKER ÇOK OLUNCA İLK GÖZDEN ÇIKARILAN DA İNSAN CANI OLUYOR.

>> *Army Customizer* ise kendi ordunuzu şekillendireceğiniz bir bölüm. Burada seçebileceğiniz üç komutanı belirliyorsunuz. Oyun içinde savaştıkça level atlıyorsunuz ve ilk level'ınızdan sonra savaşa hangi komutanla devam edeceğinizi seçiyorsunuz. Komutanlar çeşitli birliklere sağladıkları ekstra güçler ve belli zamanlarda bir kullanabildiğiniz destek hareketleri (Stuka saldırısı, Magnezyum top atışı, düşmana propaganda atmak gibi) ile savaşa katılıyorlar. Her gücü her an kullanamıyorsunuz ve güçler siz savaş sırasında level atladıkça açılıyor. Bir de total seviyeniz var ki bu sürekli artıyor, bunda belli bir seviyeye gelmeden açılmayan iki komutan da var.

Army Customizer'daki ikinci önemli bölüm ise *Bulletin*. Buradan belli birimlerin çeşitli özelliklerini %3 ila %10 arasında değişen ufak derecelerde arttırabiliyorsunuz. Düzinelerce bulletin var ama bunlardan üçünü seçebilmeniz, bunların da ufak tefek arttırımlar vermesi savaşı kökünden etkilemiyor. Ama zamanla, ustalaştıkça kendi oynayış stilinize en uygun bulletinleri buluyorsunuz.

Farklı farklı güçleri, Alman ve Rusların farklı komutanları, düzinelerce ufak bulletin'ları eklenince, "*oyunda hangi ordu avantajlı*" sorusu anlamını yitiriyor. Siz nasıl bir orduyu yönetmek istiyorsanız, ona göre bir seçenek mutlaka var. Ve mutlaka bazıları diğerlerinden daha güçlü olacaktır. Dengeleri mükemmelleştirmek asla mümkün olmayacaktır bu çapta seçenek sunan bir oyunda, öyleyse Relic'in yapması gereken herkesin abanacağı 1-2 ordu kurulumuna izin vermeden dengelerle sürekli oynamasıdır. Adamlar strateji üstadı olduğundan bunu başarabileceklerine inanıyorum.

AGAYA BELEŞ

Oyunda Rus tarafını taşıyan birlikler olan Conscript'ler bedava. Enemy at the Gates'i hatırlarsınız, savaş alanına sürülen askerlere 5 tane mermi ama 2 kişiden birine bir silah verirler. Buradaki soğuk mantık şu; o kadar çok insan vardır ki Ruslarda, silah daha değerlidir. Dümdüz düşman ateşine doğru koşturan askerlerden elbet bir kısmı ölecektir, eğer vurulanlar silahsız ise, ne güzel, silahı olan askerleri bir mermiden olsun kurtarmış demektir. Eğer vurulan silahlı ise de arkadan gelen silahsız bir askerin onun tüfeğini yerden almayı akıl etmesi gerekir. Bu soğuk mantık karşısında titrememek elde değil.

Silahsız Rus askerlerin de ilk fırsatta savaş alanından kaçmasını engellemek için 227 Numaralı Emir'i uygulamaya koymuştur Stalin yönetimi. Buna göre, düşman ateşi altında geriye dönmek direkt vatan hainliği statüsündedir. Rus siperlerinin olduğu bölgede konuşlanan iki ağır makinalı timinin görevi Almanları değil, geri dönen Rusları vurmaktır! Gerçekte yaşanmış olan bu uygulamayı bir oyunda ilk kez görüyoruz *Company of Heroes 2* ile. Çatışmada "Geri çekil" butonuna bastığınızda askerleriniz son hız üsse döner, eksik askerlerini tamamlar ve tekrar savaşa katılırdı. Eğer Order 227 aktifken bunu yaparsanız, askerlerinizin üsteki komutanlar tarafından vurulduğunu göreceksiniz.

Conscript'lerin önemli bir özelliği adam sayısı azalmış mangaları tamamlamak. 6 kişilik bir Conscript mangası tek başına anca mermilere hedef oluyor, ama bir mühendis, bir ağır makinalı timinin kayıp adamı gibi açıkları kapatmak için kullanırsanız çok daha anlamlı oluyorlar. Ayrıca çatışmalardan sonra ortalık MG42, havan topu, alev makinası gibi terk edilmiş ağır silahlarla doluyor. Elinizdeki birliklerle bunları alabiliyorsunuz ve bu durumda yeni bir manga oluşuyor. Mesela mühendis timleri 4 kişiden oluşuyor, ama yerdeki bir sabit makinalıyı almalarını isterseniz ikiye ayrılıp yeni bir makinalı tüfek timi oluşturuyorlar.

İlk oyunu 7 yıl geride bıraktığım için net hatırlayamayabilirim, ama bu kadar mikro yönetim olduğunu hatırlamıyorum. Her asker türünün en az 2 özel yeteneği var. Bunları doğru yerde, doğru düşmanın üstünde kullanmanız gerekiyor. Isı kaynaklarını, etrafta siper alınacak yerleri, bulunduğunuz alana girişleri değerlendirmeniz gerekiyor. Ve tüm bunları toplam 135 asker için aynı anda, bazen 2 hatta 3 cephede düşünüp kontrol etmeye çalışmak, strateji türüne aşina olmayanları biraz zorlayabilir. Ancak emin olun oyuna 7-8 saat verdikten sonra bu zorluklarda yavaş yavaş ustalaşmaya başlıyorsunuz. Bu ustalığı kazandıkça da kendinize güveniniz geliyor, daha bir keyif almaya çalışıyorsunuz. Relic oyunu herkes için en baştan rahatça oynanabilir şekilde yapsaymış bu kadar tatmin edici olmazmış diye düşünüyorum. Örneğin tamamen ümitsiz gözüken bir savunma görevini yerde bulduğum sahipsiz bir Panzerschreck'le



Buz kaplı nehirler, tanklar için tam bir ölüm tuzağı. Tek bir roket mermisi kırılan buzda gömülmelerine yetiyor.



Eğer uzun menzilli topçu bataryası kullanıyorsanız, mutlaka sniper da kullanın. Sipere girdiklerinde görünmez olduklarından, iyi gözcülük yapıyorlar.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Tek bir bireyin bile önemli olduğu yapıs.
- ✔ Muhteşem ses ve müzikler
- ✔ Soğuk ve görüş açısı gibi yenilikler iyi uygulanmış.
- ✔ Theatre of War bölümündeki içerik zenginliği
- ✖ Senaryo baştan savma hazırlanmış.
- ✖ Tek kişilik bölümün atmosferi ilk oyunun gerisinde kalmış.
- ✖ Multiplayer'da lag ve kopma sorunları var.
- ✖ Bellek ve ATI ekran kartı optimizasyonu kötü.

desteklediğim tek bir tim, yoldan gelen üç tankı indirerek bana oyun kazandırdı. Savaş çok büyük, kayıplar acımasız, ama onu kazandıran taktikler tamamen size ait olacak ve her kazandığınız zafer minik sevinç çığlıkları atmanıza neden olacak.

Oyunun fizik altyapısı da oldukça gelişmiş ve bu oynanışı benzerlerinden daha fazla etkiliyor, çünkü normalde düşünmeyeceğiniz şeyleri hesaba katıyorsunuz. Mesela, bir açıklık için çarpıştığınız düşman birliklerinin bir tankı patladığında, askerlerinizi 10 metre ilerletebildiğiniz doğal bir siper haline gelebiliyor. Elinizin altındaki bir havancı timini buraya konuşlandırmanız düşman hattını dağıtıp bir gedik açmanızı sağlayabilir mesela. Bu nedenle, oyuna hakim oluncaya kadar çatışma anlarında yaşayacağınız panik havası, elin ayağa dolaşması durumu hem gerçekçi, hem sinir yıpratıcı, hem de çok eğlenceli. Çok ilginç bir bileşim, herhangi bir oyunla karşılaştıramıyorum bu hissi.

Piyadelerinizi kabak gibi açıkta bırakmanız büyük bir hata olur. Fare imlecini ekranda gezdirdikçe yeşil, sarı ve kırmızı kalkanlar göreceksiniz. Buralar siperlerin güvenilirliğini gösteriyor. Yeşil siperlerde piyadeleriniz çok daha uzun süre çatışır, tabii arkadan sarılmaz veya sipere bir patlayıcı isabet etmezse. Bunları düşünerek yerleşimleri yapmanız gerek.

MULTIPLAYER VE TEKNİK ÖZELLİKLER

"Company of Heroes 2'nin ömrü selefi kadar uzun olacak mı" sorusunun cevabı ise multiplayer'da gizli. Bu kadar fazla değişkenin olduğu bir oyunda multiplayer dengelerinin oturması da çok uzun zaman alacaktır diye düşünüyorum. Şimdilik bu dengeler çok oturmuş değil. Savaş sırasında birinci level'a ulaştıktan sonra hangi komutanın güçlerini kullanacağınızı seçiyorsunuz ve bu güçlerin bazıları oynanışı altüst edebiliyor (haritanın bina olan herhangi bir yerinde çıkartabildiğiniz Partisan askerleri gibi).

Company of Heroes'un 7 yıldır müdavimi olan oyuncular, "Keşke bu oyun çıkacağına ilk oyundaki eksikler giderilseydi" yorumunda bulunuyorlar. Oynanışta bir dengesizlik olduğundan, Almanların daima Ruslara üstün geldiğinden şikayet edenler de var. Ancak her multiplayer maç öyle geçmiyor. Ben oynadığım maçlarda bazen kazandım, bazen kaybettim. Ama hiçbirinde rage quit yaşamadım, keyifle oynadım. Karşıma çıkan oyuncuların da nazik olması, ilk oyundan da aktarılanlarla birlikte sağlıklı bir oyuncu topluluğunun oluştuğunu, Relic'in bu topluluğu dinleyerek oyunu şekillendireceğini düşünüyorum.

Oyunun betasındayken bir maç bulana kadar 15-20 dakika bekliyordum, neyse ki son halinde bu sıkıntı giderilmiş. Ancak oyunda ciddi bir lag ve kopma sorunu var. Maçların özellikle ortasından sonra, birim sayısı artıp da makineler zorlanmaya başlayınca karşınızdaki oyuncular kopmaya başlıyor. Tabii bu durumda "Victory" yazısını görüyorsunuz, ama kazanmak değil, oyundan keyif almak amaç. Hâlâ giderilemeyen bu sıkıntı oyunun en büyük eksisi bence.

Yapay zekâ genel olarak çok başarılı. Ancak o kadar karmaşık ki oyunda yapması gerekenler, elbette yapay zekâ da arada saçmalıyor. Mesela bir piyade timi koştururken çatışma çıkarsa, hemen siper almak yerine salak salak Alman askerlerinin ortasına dalıp dümdüz koşturmaya devam edebiliyorlar. *StarCraft II* gibi stratejilerde bu durum hiç göze batmaz, ancak bu kadar gerçekçi bir askeri stratejide komik kaçıyor doğrusu.

Oyunun takılması ve akıcılığı ise apayrı bir konu. Ofisteki makinamda hiçbir sıkıntı yaşamamışken, evdeki 4GB RAM, Intel Core 2 Duo işlemci ve ATI Radeon 4800 ekran kartlı eski makinemde başladığım oyunların yarısı kilitlendi. 2 Temmuz'da gelen yamadan sonra kilitlenmeler azaldı ama 4'e 4 yaptığımız maçlarda asker sayısının arttığı ileri safhalarda bellek yetmezliğinden kaynaklanan tıkanmalar ve tamamen donmalar olmaya devam ediyor. Henüz bu sorunlar çözülmeden eski bir PC'ye sahip olanlara *CoH2*'yi almalarını tavsiye edemiyorum, sorun yaşama ihtimalleri çok yüksek.

Arabirim ise ekranda haddinden fazla yer kaplıyor. Özellikle birimlerin açıklamaları çok gereksiz büyüklükte. Harita ve birimlerin özel güçlerinin olduğu panellerle birlikte ekranın tam üçte birini kaplıyor. Kullandığım birimin işini anlamam 15 saniyemi alırken ekranın bu kadarını kaplayan bir panel olması tasarımda önemli bir sorun. Arabirim çok daha verimli yapılabilir, savaş alanının çok daha geniş bir kısmını görmemiz sağlanabilirdi.

Company of Heroes 2 sadece *Company of Heroes* ile karşılaştırılabilecek bir oyun. *StarCraft II* ve benzeri stratejilerden çok farklı bir yapısı var. Üs kurma, ordu biriktirme ve "rush" yapmayla kazanabileceğiniz bir oyun değil. Terk edilmiş bir Panzerschreck'in, bir tane tankın önünün değil arkasının size dönük olmasının çatışmayı kazanmanızı sağlayabildiği derinlikte bir oyun. Alışmak ve ustalaşmak zaman alıyor, ama bir kere bunu başardığınızda alacağınız keyfi başka bir oyunda bulamasınız. Eğer bir gün multiplayer bir maçta karşılaşırsak, şimdiden GL, HF.



Tankların üstündeki pas izlerine kadar modellemelere özen gösterilmiş.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

CoH hayranları biraz hayal kırıklığına uğramış olsa da, günümüzdeki en derin gerçek zamanlı strateji.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Relic → **Dağıtım:** SEGA / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 107TL (Aral İthalat)
→ **Dijital İndirme:** 96TL (Playstore), 118TL (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/17ZbWsv



DRACULA'NIN TORUNUNUN TORUNUNUN TORU... -ESER GÜVEN

DRACULA 4
THE SHADOW OF THE DRAGON

Oyunda görebileceğiniz tek ürküncümsü sahne demoda, başka da yok.



Telefon numarası da verse arayacaktım Yanek hâlâ orada mı diye.

PC

BİLİYORUM siz de bir oyunun isminde 3, 5, 7 gibi rakamlar görünce azıcık suyunun çıktığını düşünüyorsunuz. Hatta artık oyunun isminde Dracula kelimesini görünce bu düşünceyi o rakamla çarpıyor bile olabilirsiniz. Hah işte şimdi aklınızdaki kötü düşünceleri bir de benim için 10'la 20'yle falan çarpın, işte size *Dracula 4: The Shadow of the Dragon*. Yanlış anlama olmasın, Dracula karakterini ve bu karakterin etrafında anlatılan hikâyeleri çok severim. Ama işte bu efsane böyle beceriksizce harcandığında (veya ayağa düştüğünde diyelim) tüylerim ayrı bir diken diken oluyor.

Aslında bu Dracula serisi *Dracula: Resurrection* ile tee 1999 yılında PC/PS1'de başlamıştı. Sonraki her bir Dracula oyunu (*Dracula 2: The Last Sanctuary*, *Dracula 3: The Path of the Dragon*) farklı bir geliştirici tarafından hazırlansa da ortak yanları bu oyunların ortalama bir başarıya sahip olmasıydı. Üçüncü oyundan beş sene sonra yayınlanan *Dracula 4*'ün geliştiricisi ise Microïds. Evet doğru okudunuz, *Syberia*, *Post Mortem*, *Still Life* gibi acayip güzel macera oyunlarının geliştiricisi olan Microïds. Nasıl böyle dibe vurduklarını anlayamadığım Microïds.

Dracula Origin > Dracula 3 > Dracula 4



Hikâyemiz okyanusta fırtınaya yakalanıp batan bir kargo gemisiyle başlıyor. Güya bu gemide Profesör Vambery'nin Metropolitan Müzesi'ne bağışladığı tablo koleksiyonu bulunuyormuş ve gemiyle birlikte bunlar da yok olmuşmuş. Ama birkaç ay sonra bu tablolardan biri Macaristan'da ortaya çıkınca biz, yani araştırmacı ve tablo restorasyonu uzmanı Ellen Cross kayıp olduğu sanılan bu tablonun gerçek olup olmadığını öğrenmek üzere Budapeşte'ye gidiyoruz. Ve kendimizi içinde Dracula olmayan bir Dracula hikâyesinde buluyoruz.

Oyunun başında size Casual zorlukta mı, Adventure zorlukta mı oynamak istediğiniz soruluyor. Casual'da ekranda etkileşim kurabileceğiniz eşyalar gösteriliyor (aynı diğer bazı oyunlarda Space veya Tab tuşuna basarak hotspot göstertmek gibi) ve ara bulmacalarda takılırsanız bulmacayı geçme şansı veriliyor. Adventure zorluğunda ise bunlar yok ama istediğiniz zaman ayarlara girip zorluğu değiştirebiliyorsunuz. Ben açıkçası bu seçeneğin niye verildiğini anlamadım çünkü oyun inanılmaz derecede basit (ve o yüzden de sıkıcı). Yani ekranda nelerin etkileşime cevap vereceğini bilmemenizle oyunu zorlaştıracağını düşünmüşler sanırım. Bunun dışında envanter bulmacalarının zorluk seviyesi beni benden aldı diyebilirim. Kapının kilidi sıkışmış, açılmıyor, ne tesadüf ki az önce yağ bulmuştuk. Tünel karanlık giremiyoruz, yaklaşık on saniye önce hepsi de yan yana duran kemik, bez ve yağı almışız, geriye birleştirip çakmakla yakmak kalıyor bulmacayı çözmek için. Üstü kapatılmış bir tabloyla karşılaşıyoruz, hemen yandaki masada sünger ve tiner var. Ne yapacağız acaba? Diğer ara bulmacalar da diğer oyunlardan alıştığımız standart bulmacaların varyasyonları ama hepsi de son derece kolayca çözülebiliyor. Bir de oyuna sağlık eklemişler, zaman içinde sağlığımız azalıyor (ya da korktuğumuzda) elma, armut yiyip ilaç içerek düzeltiyoruz. Ama bu meyveler resmen sınırsız, yani bu sağlık sisteminin tek olayı arada bir oyunumuzu bölmek. Kısacası bu oyundan herhangi bir zorluk, başarma hissi vesaire beklemek büyük bir hata.

Oyunun hiç mi iyi yanı yok? Var aslında. Grafikleri beğendim mesela. Karakter animasyonları biraz odunumsu olsa da (ayrıca dudak senkronları da kayık, ama güya iyi yanlardan bahsediyorduk) ortam çizimleri falan gayet iyi. İçinde bulunduğumuz mekanı 360 derece görebiliyoruz. Bir de klasiktir, biz Türkler filmlerde veya oyunlarda bizimle ilgili bir şey görünce mutlu oluruz. Oyunun sonlarına doğru İstanbul'a, hatta tam olarak Tevkifhane Sokak, No:7, 34410 adresine geliyoruz. Tabii müziğinden fesine kadar biraz fazla eski devir ama olsun.

Ha bir de oyun çok alakasız biçimde pat diye bitiyor ve görüyoruz ki"Dracula 5 Coming Soon" imiş, hatta yeni oyundan görüntüler de gösteriyorlar. Bari adam gibi uzatsaydınız, beşinci oyun için ne planladıysanız buna ekleseydiniz de Dracula Mracula görseydik. Ama yok işte, öyle yarım yamalak, saçma sapan bir oyun. Çok kızdım.



Aha, Karagöz değil mi o?

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Grafikler iyi şimdi, hakkını yemeyelim
- ✗ Odun karakter animasyonları
- ✗ Senkron bozukluğu
- ✗ Basit bulmacalar
- ✗ 2 saatte biten oyun mu olur?

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Valla oynamasanız pek bir şey kaybetmezsiniz.

4,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Microïds → **Dağıtım:** Anuman → **Sistem:** Ekonomik → **Fiyatı:** 20€ → **Dahası İçin:** www.dracula.microids.com



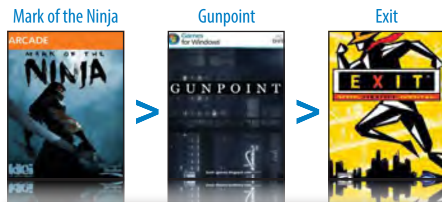
WATCH_DOGS İÇİN ISINMA TURLARI -POZAN ERTEN

EMEĞE SAYGI. Forum dilinden hatırlarsınız bu deyişi. Sadece kendi yaratıcılığı ve emeği ile ortaya bir şeyler çıkaran insanların ürünlerini görünce ister istemez böyle diyorum. Hele ki tek başına karar verip, fikri bulup bir video oyunu geliştiren ve ardından oyununu kendi imkanları ile piyasaya süren insanları görünce gidip "teraziye tıklamak yetmez ver o mübarek elini öpeyim" demek istiyorum. Hayatı oyunlarla geçmiş olan bir adamın en saygı duyacağı insan türü de böyle oluyor işte. Bahsettiğimiz şahıs, Tom Francis. Kendisi üç yıl önce işini gücünü bırakıp, Game Maker isimli oyun yapma yazılımına 30 dolar verip kafasındaki fikri uygulamaya koyulmuş. Gunpoint'i yaptıktan sonra Steam üzerinden ön sparişi açtığı anda ise bu 30 doları geri kazanması sadece 64 saniye sürmüş. Şu an diğer yapmak istediği oyunun bütçesini neredeyse tamamlamış durumda ve artık hayatı boyunca sadece oyun yapmak istediğini söylüyor. Bu ufak hikâyenin vizyonunuzu genişletmesi ve sizlere cesaret vermesi dileğiyle oyunumuza dönelim.

NEO BİR, RICHARD CONWAY İKİ

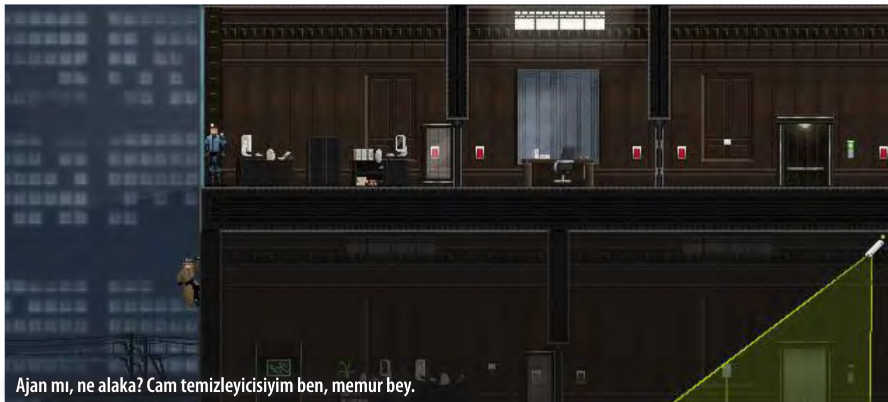
Gunpoint, tüm bağımsız yapımcıların ve oyuncuların belki de en sevdiği tür olan puzzle-platform türünde bir oyun. Gizlilik teması da ekstrası diyebiliriz. Richard Conway isimli hem hacker hem de klasik ajan yeteneklerine sahip bir casusu canlandırdığımız oyunumuz yakın gelecekte geçiyor. Oyunun ana elementi yüksek teknoloji ve online ağlar. Person of Interest ve Watch Dogs diyenleri duyar gibiyim. Ama Conway'in gerile gerile çok uzaklara zıplama yeteneğini, yüksekten düşünce ölmemesi ve mizah içeren diyalogları ele aldığımızda oyunun ciddiyet ve gerçekçiliğinin bir yere kadar olduğunu belirtmek lazım.

Kaynaklardan görevimizi aldıktan sonra gittiğimiz bina içerisindeki bir bilgisayara ulaşmaya ve onu hack'lemeye çalışıyoruz. Bu görevleri yaptıkça hikâye dallanıp budaklanıyor fakat çok da derine indiğini söyleyemeyiz. Teknoloji hırsızlığı, silah sanayii gibi konular devreye giriyor ve biz de bazen sadece para için bazense ikili oynayarak hak edenin kazanması için hack'liyoruz. Sızmaya çalıştığımız büyüklü küçüklü bu binaların tasarımı harika. Zaten oyunun birkaç bağımsız oyun festivalinde bölüm tasarımları konusunda ödülleri mevcut. Bina içerisindeki kapıları, asansörleri, ışıkları, tuzakları vb. ağa bağlı bütün teknolojik ürünleri elimizdeki cep telefonu ile kontrol ederek güvenlik görevlilerini atlatıp bilgisayara ulaşmaya çalışıyoruz. Bölümün başında kontrol edebileceğimiz ağ sınırlı ama daha sonra renkler ile kodlanmış ağları ele geçirmeye başladığımızda bölümün ulaşamadığımız yerlerine de ulaşmaya başlıyoruz. Genelde oyun mekaniği ve çözümler bu sistem sırasına göre ilerliyor.

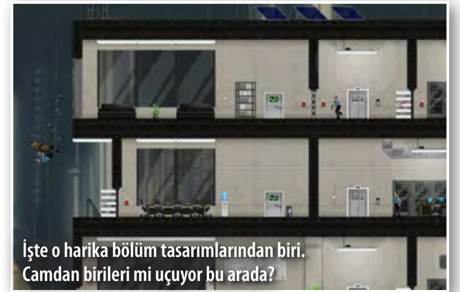


NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Yan görev bolluğu ✓ Harika bölüm tasarımları ✓ Hack teması
✗ Hikâye ✗ Kısa oyun süresi ✗ Fakir içerik



Ajan mı, ne alaka? Cam temizleyicisiyim ben, memur bey.



İşte o harika bölüm tasarımlarından biri. Camdan birileri mi uçuyor bu arada?

JAMES BOND HACKER OLSAYDI

Güvenlik görevlilerini atlatmak için kaba kuvvet de kullanabiliyoruz. Yumruk atıp bayıltmak, tuzaklara yönlenmelerini sağlamak gibi yöntemler mevcut. Oyuna alıştıktan sonra bir bölümü ne kadar farklı yöntemlerle bitirebileceğinize gerçekten şaşırıyorsunuz. Bölüm sonlarındaki başarımıza göre kazandığımız paralar ile ufak çaplı dükkanımızdan işimizi kolaylaştıracak ürünler alıp Conway'i geliştirebiliyoruz. Bu sayede özellikle güvenlik görevlilerinden kaçmak ya da onları etkisiz hale getirmek konusunda daha fazla alternatif yöntemimiz oluyor.

Oyunda bölüm tasarımlarına verilen emeğin; görev geçiş kısmı, dükkan, hikâye gibi öğelere verilmediği bir gerçek. Yakın gelecekte geçen bir oyuna retro ve noir bir hava katmaya çalışmak sanatsal anlamda bir şeyler yapılmak istenilmesine yorulabilir ama çok başarılı değil ne yazık ki. Mizah olgusu da aynı şekilde. Dengesiz ve çok iyi değil. Müziklerine diyecek lafım yok. Yine retro tarzda diyebileceğimiz müziklerin özellikle görev esnasında sizi ajan moduna soktuğunu söyleyebilirim. Elimizde kafa yorduran bulmacaları platform öğeleri ile gayet şık bir şekilde birleştirmiş gizlilik temalı bir bağımsız yapım var. Böylesi yılda bir-iki defa gelir. Öneriyorum. En kötü ihtimalle, emeğe saygı.

> **Tür:** Platform-Bulmaca > **Yapım:** Tom Francis > **Dağıtım:** Suspicious Developments > **Sistem:** Ekonomik > **Dijital İndirme:** 10$ (Steam)

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Kafa yorarak eğleneceğiniz bir bağımsız yapım arıyorsanız, buyurun hack'leyin.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

BAĞIMSIZ YAPIMLARIN BAĞIMLILIK YAPMASI BİR KOMPLO MU? -BERKAN CESUR

MEŞHUR OLMUŞ ESERLERİN alternatif senaryolarla baştan kurgulanmasını seviyorum. Çünkü böylece hem hikâyenin heyecanının en baştan kaçmasına neden olan bir "son"a mahkum olmaktan kurtuluyoruz hem de sanki ikinci bir ağızdan dinleyince işin aslını öğrendiğimiz zamanlardaki gibi garip bir aydınlanma yaşıyoruz. Bunu en son, tadı damağımda kalan *Back to the Future*'ı oynarken yaşamıştım ki *Van Helsing*'i oynarken damağım yeniden aynı tatla karıncalandı. *Incredible Adventures of Van Helsing*, bizi öyle beklemediğimiz bir anda yakaladı ki şaşıp kaldık. Bağımsız yapım olan oyun, bırakın bağımsız yapımların salaş tadını barındırmayı, neredeyse *Diablo*'ya taş çıkartacak kalitede. Bu ay yazdığım üç incelemeden ikisinin aksiyon-RYO olduğunu düşünürsek iyi ki önce *Akaneiro*'yu oynamışım diyorum. Zira önce *Van Helsing*'e baksaydım *Akaneiro*'yu hoyratça eleştirir, ayrıca sabah akşam *Van Helsing* oynamaktan vakit ayırıp da doğru düzgün inceleyemezdim oyunu.

BİZE HERKES VAN HELSING

Şimdi zaten az çok tanıdığımız *Van Helsing*'in hikâyesine, bir de "*Incredible Adventures*" perspektifinden bakalım: Steampunk bir evrende, Avrupa'nın ücra köşelerinde geçen hikâyemiz gizemli bir mektubun bizi Borgovia'ya çağırması ile başlıyor. Aslında asıl hikâyedeki, bizim bildiğimiz meşhur yaratık avcısı Van Helsing'in oğlu ölü olsa da, biz bu alternatif senaryoda Van Helsing'in genç oğlu Van Helsing ile yola çıkıyoruz. Hayır, yazım hatası yok, babamızla aynı ada sahibiz. *(-Çocuğun adı ne olsun? +Mustafa. -Yok, Van Helsing olsun. –Sinan)* Yollara çıkıyoruz derken, çoğul konuşmamın bir sebebi var. Yalnız değiliz! Hayalet dostumuz Lady Katarina da maceralarımızda bizimle birlikte. Hatta bu birliktelik öylesine derin ki Borgovia yolunda rastlayacağımız canavarlarla dolu ormanların kasvetini de, Mango önünde kız arkadaşını bekleyen erkek vehametini de içeriyor. Hayalet kızımız Lady Katarina da her hareketimize ettiği iğneleyici laflarıyla atmosfere atmosfer katıyor, kalbimizi kırıp döküyor. Ah şu kadınlar!

BİR AKSİYON RYO'SUNDAN NE BEKLEMELİ?

Aksiyon-RYO'ların tüm yaptığı, *Diablo* tarafından çizilmiş güvenli sınırlar içinde gezmek aslında. Kırmızı ve mavi oval şişe barlar, fareyle yapılan spam büyüler ve ardı arkası kesilmeyen minik yaratıklar... Bu konuda *Van Helsing*'in ufak tefek ayrıntılar dışında çok yaratıcı olduğunu söyleyemem ama tekrar ettiği şeyleri daha ileri hale getirerek iyi bir işe imza attığına kefil olabilirim. Örneğin boss savaşlarından bahsedecek olursak, sıkıcı ve "nuke" mantığı olmayan taktiksel stratejiler tercih edilmiş. Oyunun zorluk kıvamının ise insanı eğlenceye sevk ettiği ve Diablovari oyunlardaki gibi zoraki çok kolaydan başlamayarak tecrübeli oyuncuyu bunaltmadığı kesin. Bunun yanında crafting epey detaylı ve zengin sonuçlar doğuruyor. Eh grafiklere de diyecek lafımız olmadığı için bu türe aşina birinin (ki artık hangimiz değil ki) *Van Helsing*'i sevmemesinin imkanı yok gibi duruyor. Şimdi gelin tüm bu özellikleri yakın markaja alalım.

Bildiğimiz klasik aksiyon RYO'larındaki üç-beş sınıftan birini seçip oyuna dalmayı unutun. Bu oyunda herkes Van Helsing! Yapımcı firma Neocore, bu konuda kritik bir farklılık yapmış gibi gözükse de, bu dediğim sizi hiç korkutmasın. *Incredibles Adventures of Van Helsing* sizi hem tek bir silahın tekrar



Oyunda bir "parlak büyü" modası var ki, dinmiyor.


Lady Katarina ölü olduğu kadar güzel de bir yol arkadaşı. Umarım bir gün Taksim'de karşılaşırız.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- Tanıdık kahraman, farklı bir hikâye
- Şahane grafikler
- Fiyat
- Lady Katarina
- Karakter çeşitlendirme özgürlüğü
- Multiplayer sorunlu
- Beni "ne kötü?" bölümüne yazmak için çok düşündürdü

eden boyunduruğundan uzaklaştırıyor, hem de zengin yetenek ağacı ile (zengin dediysem capslock açtıracak kadar ZENGİN) tüm karakterlerin farklı oynanışa sahip olmasını başarıyor. Oyunda yer alan uzun hikâye moduna rağmen tabağı da sıyırmak istiyorsanız, *Van Helsing*'i gönül rahatlığıyla farklı bir yetenek ağacı kombinesi ile eğlencesi kaçmadan tekrar oynayabilirsiniz.

Yetenek ağacı kombineleri ile karakterimizi ister yakın temaslar, ister ateşli silahlar, istersek de büyü gücü yönünden geliştirebiliyoruz. Bunun yanında oyunun farklı bir detay olarak sunduğu "Rage" sistemi de hayli detaylı ve işlevsel. *Van Helsing*'de her yeteneğin üç geliştirme slotu bulunuyor. Rage yani "gıcık olma miktarı" sayesinde türlü türlü hayvana, binbir eşşoğlusuna sinirlenip hıncımızı bu geliştirilmiş büyülerle çıkarabiliyoruz. Biriken rage'inizi ister o büyüye ait belirli geliştirmeleri tüketerek harcayabiliyor ya da tümünü bir anda kullanarak hurra yapabiliyorsunuz. Bu özellik tamamen size ait ve tuş kısayolları ile emrinize amade.

Her seviye atladığımızda yaptığımız rutinler ise alışık olduğumuz hallerden küçük bir farkla ayrılıyor. Lady Katarina'yı hatırladınız değil mi? Hah, işte onun da tıpkı bizim gibi yetenekleri, seviyesi ve eşyaları var. Van Helsing üzerinde yaptığımız işlemleri, daha basit olsa da onun için de tekrarlamalıyız ve oynanış stilimize en iyi partner desteği sağlayacak şekilde ayarlamalıyız. Oyunlarda 1 HP ile kaç bossun sizi alt ettiğini hatırlarsanız, bu eşlik etme sistemine daha önem vereceksiniz. Hatırlayın. Ayrıca Lady dediysek, prenses triplerinde sanmayın. Katarina Hanım, başlarda olmasa da ileride büyük faydalar sağlayıp maceranıza gerçek anlamda ortak olabiliyor. Ayarlanabilir üç formu olan yakın dövüş, uzaktan vuruş ve hayalet modları ile her koşulda faydalı bir ablamız kendisi. Hayalet modunda hiçbir şey yapmıyor gibi gözükse de, o modda bize sağladığı buff sayesinde %10 daha az hasar alıyoruz ki yeme de yanında yat. Bir de unutmadan, bizim level sınırımız 30, Lady Katarina'nınki ise 20.

VAN HELSING, KARS HELSING, URFA HELSING, MUŞ HELSING

Oyunun dört kişiye kadar online co-op oynanabilir olması da ayrı bir güzellik. Co-op oyuna ilk başladığınızda hepinizin aynı tip ve aynı kıyafette Van Helsing ve hepinizin yanında bir adet Lady Katarina bulunması hikâyeyi mahvediyor olsa da, tamamen farklı yetenek ağacı kombinasyonları ile oynanış esnasında "kopya" hissetmeniz pek de mümkün değil. Aynı kıyafet ile pişti olunca sinirden olay çıkaran tiki oyuncular, oyunu denemekten şu andan itibaren vazgeçebilir. Multiplayer etkileşimleri ne kadar eğlenceli gözükse de, kimi zaman oyundan direkt çıkış gibi problemleri tetikleyebiliyor. Eğer oyundan çıkarsanız, Diablovari oyunların klasik alışkanlığının aksine oyunun zorluk seviyesi düşmüyor. Oyundan beklenmedik bir çıkış yaparsanız, kulaklarınızın çınlama sebebi belli anlayacağınız (umarım siz bu satırları okurken, ben bu paragrafın başlığı yüzünden işten atılmamışımdır).



Incredible Adventures of Van Helsing'in karakteristiğini belli ettiği yanlarından biri de hikâye anlatma çabası. Diablovari oyunları bilirsiniz, anlatmaya çalıştığı hikâyeye kulak vermek yerine anın tadını çıkarır ve ekrandaki aksiyona odaklanırız. Hikâyenin içinde bir cevher de saklı olsa, geniş ve özgür dünyanın verdiği iştah bizi aksiyona, kesip biçerek eğlenmeye meylettirir. Van Helsing'de bu durum biraz farklı. Kendinizi bu dünyaya attığınızda anlayacaksınız ki oyun diğer aksiyon RYO'larına göre çok daha çizgisel ve sizi hizada tutarak hikâyesini anlatmasını biliyor. Çizgisel dediysem bu sizi korkutmasın, kıvam öyle güzel tutturulmuş ki türe ait saçma kaybolmalar törpülenerek oyun çok daha lezzetli hale gelmiş. Hatta hazır gaza gelmişken, 10 saatin üzerindeki tek kişilik senaryoyu da hesaba katarak rahatlıkla *Van Helsing*'in içerik zengini bir oyun olduğunu söyleyebilirim.

Ve sesler... Emin olun klasik bir "seslere de değineyim, sonra giderim" paragrafı değil bu. *Van Helsing* bağımsız bir yapımdan beklenmeyecek kadar bütünlüklü, her öğesi ayrı ayrı özenli bir oyun. Bunu söylerken en çok da oyunun atmosferini güzel yansıtan ve kulakları gıdıklayan şahane ses ve müziklerini kastediyorum. Popüler kültür öğelerine yapılan göndermeleri de bu seslendirmelerle duyacaksınız ki, cabası.

BİR GÜN GELİR HERKES KENDİ YOLUNA GİDER, HER ŞEY NASIL BAŞLADIYSA ÖYLE BİTER

Son olarak, tadı damakta kalan bu macera her güzel şey gibi sonunda bitiyor. Yavuz Çetin'den *Her Şey Biter* önerisi ile kapatmak isterdim ama siz Slayer'dan *Disciple* dinleyerek yaratıkların üzerine doğru koşmaya başlamışsınızdır bile. İyi avlar.


Behemoth sadece kötü bir black metal grubu değil, ayrıca çirkin bir Van Helsing yaratığı.

→ **Tür:** Aksiyon RYO → **Yapım:** Neocore Games → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** www.devblog.neocoregames.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Van Helsing, aksiyon RYO türüne ait tüm beklentilerinizi karşılayacak, kaçırmayın.

7,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

GRID 2™



Kokpitsiz bir GRID olur mu? Olursa buyurun, olmazsa da hayırlısı be gülüm... –GÖKTUĞ YÜKSEL

Vay anasına ve hatta ve hatta babasına sayın arkadaşlar, tam beş yıl geçmiş ilk GRID piyasaya çıkalı. Dergimizde yaptığım incelemeyi hâlâ hatırlıyorum. Oyuna 9.4 vermişim ve herkese delice, hunharca önermişim. Aradan beş sene geçti, bekle bekle ağaç olduk be kardeşim. Codemasters bu arada dünya kadar oyun çıkardı, yeni DiRT'ler, F1 oyunları falan. Ama en sonunda GRID 2'mize kavuştuk ve ben de sizlere bu oyunun incelemesini patlatma şansını yakaladım... Oyun nasıl olmuş? Derhal özet geçeyim: Çok güzel olmuş... Yarış dünyasına yepyeni bir şeyler katıyor mu, hayır... "İnanılmaz" gözüküyor mu? Hayır. Ama bildiğimiz, alıştığımız Codemasters kalitesinde, süper, dört dörtlük, harika bir oyunla karşı karşıyayız...

NO DASH, NO CASH HOCA

Şimdi en büyük fiyaskoyu önceden aradan çıkaralım da yazı boyunca oyunun kalitesini etkileyecek konu sapmaları olmasın... Senelerdir bu anı beklediğimizi söylemiştim, çünkü hakikaten ilk GRID hala açıp oynanılası, çok kaliteli bir oyun. E ilk oyun böyle olunca ikincinin de en son teknolojileri kullanacağı göz önünde bulunduruluyordu ve benim gibi yarış manyakları sabırsızlanıyordu iyice. Ancak Codemasters birkaç ay önce "saçma sapan" bir açıklama yaparak "Beyler bayanlar, biz düşündük taşındık, 'oyun yavaş çalışacak' şeklinde bir bahane bulduk, o yüzden kokpit kamerasını iptal ettik" dedi ve milleti şoka soktu. Ulan yapılacak iş mi bu be kardeşim! Bununla da kalmadılar ve "Ya zaten sadece yüzde beşiniz oynuyormuşsunuz lan kokpit kamerasını, ne kasacaz" dediler. Resmen rezalet. Öyle ki DiRT'lerde mesela fren yapınca kafanın ileri geri oynamasını bile yapıyorlar, hatta kokpit içindeki head knocker oyuncakları ne bileyim, aynaya asılan oyuncaklar falan da oluyor, bir şey olmuyor, ama GRID 2'de yavaş çalışacak yani öyle mi... Böyle bahane olmaz kardeşim. Çıkıp deseydiniz "Ya biz fazla para harcamak istemiyoruz, dünyanın parasını kaldırıyoruz bu oyunlardan ama 3-5 kişi daha işe alıp onlara bu kokpit modellemesi görevini veremedik" biz de "İyi tamam" derdik, böyle bahane olmaz. Yazık etmişler güzelim oyunun en önemli kamerasına. Yüzde beş de oynayabilir, yüzde bir de oynayabilir, siz önemli konsollarda ve de istenilen kadar RAM takılan PC'de bile bu kadar çok beklenen bir oyun çıkarıyorsunuz ama en baba kamerayı oyundan kaldırıyorsunuz...

Yazıda performanstan da bahsedeceğim ki oyunun performansı süper, yani o kameranın kesinlikle öyle ölümcül bir yavaşlama yaratacağını falan da zannetmiyorum. Neyse. Ben de "hood cam" denilen ön kaput kamerası ile oynamaya başladım, zira bildiğiniz üzere kokpit kamerasına en yakın kamera bu. Zaten ben kendi arkadaşlarım arasından falan da GRID'i, Forza'yı falan arabayı arkadan gördüğünüz kameradan oynayanını görmedim. Hadi NFS falan neyse de, GRID arkadan oynanmaz hoca. Kokpitin yokluğunda artık siz de hood cam'e takılırsınız. Ama bir kere daha söylemek istiyorum... Kokpit kamerası olmaması tam bir fiyasko, başka hiçbir şey değil. Ayıp olmuş...

HADİ DALALIM OYUNA...

Evet, kötü haberi baştan verdim, artık önümüz yokuş aşağı, çünkü oyun çok güzel ve ben de hoşuma giden her şeyden bahsedeceğim



* İlk GRID'in üstünden 5 yıl geçti.
* GRID 2'nin Special Edition'ı 125.000 pound!
* GRID 2 video serisi için: youtube.com/gridgame









yerim elverdiğince. Öncelikle konseptin diğer Codemasters konseptlerine çok benzediğini söyleyeyim. Daha doğrusu zaten bu tarzdaki yarış oyunlarında zaten ana tema hep aynı. İşte uyduruk arabalarla adımız sanımız yokken isim yapmaya çalışıyoruz, sonrasında ünlenip ana şampiyonalara katılıyoruz, daha da meşhur olup, daha güzel arabalara ulaşıyoruz, koleksiyonumuzu büyütüyoruz, ve işte bir numara olmak için emek veriyoruz, asfalt ağlatıyoruz. Bu oyunda da WSR yani World Series Racing isimli bir turnuvanın yıldızı olmaya çalışıyoruz. Daha yaratıcı bir isim bulamamışlar ne yazık ki. Turnuvayı düzenleyen adam bizde bir cevher görüyor ve bizim bu turnuvanın da adını daha çok kişiye duyurmakta faydalı olabileceğimizi düşünüyor ve işte ilk sezondan başlıyoruz...

Demin bahsettiğim üzere, ilk olarak ana şampiyonada değil ancak bağımsız yarışlarda boy gösteriyoruz. Yeteri kadar şöhret kazandıktan sonra ilk WSR turnuvasına katılabiliyoruz. Zaten her sezon da bu WSR finali ile bitiyor. Niyeyse WSR'a başlamadan evvel oyun sizi uyarıyor; "Bak kardeşim, önceki yarışlarda tamamlamadığın varsa bitir" diye. Ancak ikinci sezona geçer geçmez orada "Timeline" diye bir menü açılıyor ve önceden es geçtiğiniz yarışlara geri dönebiliyorsunuz... Ha bu arada unutmadan söyleyelim, ilk GRID'deki "sponsor" olayı bu oyunda da devam ediyor. Önceden belirlenmiş birtakım hedefleri yarış esnasında gerçekleştirebilirseniz ekstra hayran kazanabiliyorsunuz. İşte ne bileyim "yarışı ikincinin beş saniye önünde bitir", "0.1 mil drift yap" falan diye. Aslında benim güzel bir fikrim var. Mesela oyunu nasıl oynadığımıza bağlı olarak da eksta bonus kazanabiliriz. Örneğin Magnum sponsorluğunda, oyunu dondurma yiyerek oynuyorsak ve birinci olursak ekstradan 5000 fan, çekirdek yerken oynuyorsak 7500 fan şeklinde. Antep fıstığı yerken 10000 fan, açılmayan Antep fıstığı elimize gelirse ekstradan 2000 fan falan. Oyunu oynarken Kemal Sunal filmi izliyorsak 15 bin ekstra falan falan şeklinde. Zira bazen sevdiğimiz sahneler gelince gözümüz 4-5 saniye TV'ye kayıyor, langırt diye geçiriyoruz bir yerlere... Bence güzel bir sistem. Einizde dondurma, yarışa başlamadan evvel dondurmayı Kinect kamerasına göstereceksin mesela, alet anlayacak, hakikaten soğuk mu dondurma, erimek üzere mi değil mi... Ekstra fan'ler gelecek o şekilde. Hoş olur.

ÇOK OKUYAN DEĞİL ÇOK GEZEN BİLİRMİŞ HAFIZ...

İlk sezon Amerika'da geçiyor arkadaşlar. Chicago, California ve Miami bölgelerinde yarışıyor olacağız. Ben bu üç mekanda da gerçek araba sürme şansına erişmiş biri olarak şunu söyleyebilirim ki adamlar "tam olarak" ambiyansı yansıt-


O bir klasik, o bir SLR...

mayı başarabilmişler. Chicago'yu görür görmez oralara gitmiş gibi oldum, o metro altından geçen yollar falan. Tam olarak Chicago olmuş, Miami yine öyle. California'nın tepeleri, o muhteşem manzarası süper. İkinci sezonda Avrupa'ya gidiyoruz ve işte oyunda ilerledikçe Hong Kong, Paris, Dubai falan filan dünyayı dolaşıyoruz. Ben gerçek hayatta oraları gidip görmediğim için maalesef "çok benzemiş" yorumu yapamıyorum ama Amerika süper olmuş mesela. Bazı yarışlar bildiğimiz profesyonel yarış parkurlarında, bazıları sokakta, bazıları dağda tepede "NFS stilinde" geçiyor. Benim en çok California hoşuma gitti, çünkü rakım sıklıkla değiştiğinden yarış çok daha zevkli, eğlenceli ve zorlayıcı bir hal alıyor. Yokuş aşağı gaza basıp viraj almakla yokuş çıkarken aynı işi yapmak çok değişik tabii ve adamlar bunu oyuna çok iyi yansıtmışlar.

SEVİMLİ SİNCAP SELAHATTİN

Amerika'da çok sincap var arkadaşlar. Ciddi söylüyorum, ben bir ara oturdum saydım, baya var yani. Nasıl ki ülkemizde sağda solda başıboş kediler dolanıyor, burada da işte aynı şekilde her tarafta sincaplar var. Bazen araba sürerken karşınıza çıkıyorlar, koşarak karşıya geçiyorlar falan, hatta bazen tam koşarken yolun ortasında durup mala bağlıyorlar, geri gitmekle karşıya geçmek arasında kararsız kalıp eziliyorlar. Dikkat edelim, sincapları sevelim. Ancak şimdiye kadar hiçbir yarış oyunda bu olaya şahit olmamıştım. Ulan California'da tam gaz yarış yaparken karşıma bir sincap çıktı ne yapacağımı şaşırdım, insan ister istemez yavaşlıyor. Yufka yürekli bir yarışçıyım ben ne de olsa. Neyse, çok hoş bir detay olmuş. Oyun bu tür detaylarla dolu aslında. Mesela bazen yarış başlamadan önce sileceğinize kelebek konuyor falan. Başka yere konmuyor Allah'tan. Ehueuheuh. California'da devamlı yapraklar uçuşuyor, Chicago'da gazete kağıtları, Miami'de kuşlar... Devamlı uçuşan bir şeyler var. Buradan şunu anlayabiliyoruz ki California'lılar zeytinyağlı yaprak dolma yemeyi, Chicago'lular gazete okumayı, Miami'liler ise plaj partisi yapmayı seviyorlar. Seyirciler de bir hoş ama bazen değişik/mantıksız şeyler oluyor. Mesela genelde seyirciler size bakıp bağırıyorlar falan, ama bir keresinde arabayı barikatlara çarptım, barikatların arkasında gözlüklü bir hatun vardı. Ne bir korku, ne bir şaşkınlık... Hiçbir şey olmamış gibi elinde makyaj malzemesi ile makyaj yapıyordu. Araba sürerken (sürmeye çalışırken) makyaj yapan kadın görmüştüm de önünde devasa kaza olmuşken araba dışında makyaj yapan kadını da ilk defa görmüş oldum.

PERFORMANS

Biraz da performanstan bahsedelim arkadaşlar. Dediğim gibi ben genelde yarış oyunlarını PC'de alıyorum, mümkünse tabii. Yani GT5, Forza serisi falan bu gruba giremiyor haliyle... Geçen sene NEM'de yazdığım, kendim inşa ettiğim GökPit diye bir sistemde oyuyorum, 3 ekranlı Eyefinity setup'ı var ve de işte 5760x1080 çözünürlükte oynadığım, Playseat'li direksiyonlu falan bir sistem. Bilgisayar öyle çok dehşet bir şey değil, zaten geçen seneden kalma. 1GB'lık Radeon 6800 ekran kartı, 16GB RAM ve tam hatırlayamadığım 3.4GHz mi ne i7 işlemci var. Oyunun performansının "olağanüstü" olduğunu söyleyebilirim. Grafik ayarlarından "high"ı seçince 38 FPS aldım. Ultra yaptığımda 19'a düştü, ancak üç ekranı birden taradığı için bence bu güzel bir rakam, tek ekrana indirgediğimde eminim 30'un üstüne çıkacaktır ultra ayarlarda. Mesela F1 oyunlarında 3 ekranda bu performansı alamıyorum en yüksek ayarlarda. GRID 2'de aldım. Yani 1.5 senelik bir bilgisayarda, muhteşem grafiklerle bu performansı almak bence oyunun hakikaten başarılı olduğunu gösteriyor. Bu da demek oluyor ki o kokpit kamerasını oyuna koysalar pek de bir şey olmayacaktı (bence). Ulan olsa bile opsiyonlara koyun, isteyen kapatsın veya bilgisayarının gücü yetmeyenler seçemesin. Veya sadece PC'de olsun, madem konsolların gücü yetmeyecek... Nasıl oldu da o kokpit kamerasını çıkarttılar oyundan anlayamadım, ama neyse işte, oyunun çoğunuzun bilgisayarında çok verimli çalışacağını düşünüyorum.

ARAÇLAR

Gran Turismo'nun 1000+ aracına veya Forza'nın galerisine alışmış arkadaşlar GRID 2'deki yaklaşık 50-60 araçlık koleksiyonu fakir bulabilirler, haklılar da. Ama yapacak bir şey yok. Önceki oyunda olduğu gibi burada da genelde arabalar üç klasmana ayrılmış, American Muscle Car'lar, egzotikler ve benim bir halta yaramadığını düşündüğüm Japon arabaları... Neyse, klasik



Gece yarışları göz alıcı güzellikte.



Ulan bu da çok enteresan bir araba arkadaş ya!



İkinci sezonun özeti, muscle car'lar BMW'lara karşı...

muscle car'lar benim favorimdi tabii ki oyunda. Her ne kadar hız ve kontrol konusunda performansları düşük olsa da benim tarzım bu. Arabanın arkası hafif kaymaya başladıktan sonra onu toparlamaya çalışmak, ciğeri sümük dolan nezle olmuş sigara tiryakilerinin derinden öksürmesi tokluğundaki o motor sesini duymak falan bana büyük haz veriyor. Ama tabii ki ilerleyen yarışlarda klas farkı olsun, yolların değişkenliği olsun, her tür arabayı kullanacaksınız. Oyunun tek kişilik modunda para kazanma ve araba alma yok, ya da ben göremedim, kör oldum. Onun yerine




GökPit'te performans süperdi...



hayran sayınızı artırarak yeni yarışları açıyor ve de yeni arabalara bu şekilde sahip oluyorsunuz. Genelde yeni bir sezonda yeni bir yarışa başlamadan evvel garajınıza yeni bir araba ekleniyor. İki seçeneğiniz oluyor, birini seçiyorsunuz, ancak diğer arabayı da garajınıza eklemek isterseniz "Vehicle Challenge" yarışına girip gerekli hedeflere ulaşabiliyor ve garajınızdaki araba sayınızı artırabiliyorsunuz. Ancak online oynarsanız yarışlardan para kazanıyor ve arabaları o şekilde satın alıyorsunuz. Tabii kazandığınız para sadece araba satın almakta değil, arabaları modifiye etmekte falan da kullanılıyor. Araba galerisi ve bu konudaki interaktivite dendi mi Forza serisini tek geçerim ben, onu da söylemiş olayım...

Yarış oyunlarında her ne kadar grafikler kadar ilgi görmese de ses efektleri de bence oyunların kalitesini ve itibarını kat be kat yükseltiyor. Çünkü bazı şeylerin farkına sadece oyuna dikkatli bir şekilde kulak verdiğimizde varabiliyoruz ve bu anlar da genelde "vay beaaah" etkisi yaratıyor. Şunu söyleyebilirim ki GRID 2 bu konuda da çok başarılı. Özellikle kazalar sonrasında motor saçmalamaya başlayınca, ön kaput uçunca değişen sesler çok hoş. Motor resmen "ben geberiyorum kardeş" diye bağırıyor. Arnavut kaldırımlarından geçerken falan gelen o sesler, aynı zamanda direksiyon setinin en ufak detayda bile titremesi falan çok güzel. Adam gibi bir ses sistemi ile oynarsanız oyunun 5.1'inin de çok çok başarılı olduğunun farkına varıyorsunuz. Sadece yarış içi değil, garajda falan bile hissediliyor bu. Mesela ilk sezonda metal bir vantilatör var, menülerde gezinirken bu vantilatör de sağda solda falan kalıyor. Onun sesi bile ayarlanmış, çok hoş... Yarış esnasında etraftan bağıran tipler "oh yeaaah" diye coşanlar da var tabii. Kaza yapınca sağdan soldan birileri "ahhh, come on" falan diyorlar.

Ancak işte Codemasters oyunlarında artık iyice alıştığımız, bize devamlı sesiyle eşlik eden panpamız bazen çok lüzumsuz konuşuyor abi ya. Mesela 3 pozisyon geriye düşünce "geriye düştün, hadi gayret, tekrar öne geç" şeklinde laflar ediyor. Yani sağolasın be hocam, benim haberim yoktu bundan. Az daha zorlarsan "susadıysan su iç, karnın acıktıysa yemek ye, çişin geldiyse git yap, içinde kalmasın, zararlıymış, bizim amcaoğlu doktor, o öyle dedi" gibi öneriler de verebilirsin belki. Neyse, faydalı şeyler de söylüyor tabii yeri geldiğinde...

YER KALMADI YİNE

Ohoooo daha neler var neler... Anlatmak istediklerim daha bitmedi ancak oyuna 4 sayfa ayırdığımız için maalesef şimdi yazımı sonlandırmak durumundayım arkadaşlar. Oyun modlarına pek değinemedim. Grafiklerden de pek bahsedemedim mesela, ama zaten hepiniz YouTube'dan bilmemneden oyunun grafiklerini görmüşsünüzdür. Bence artık inceleme yazılarında bu grafiksel detaylara pek girmeye gerek yok. Video olayı var sonuçta... Neyse. GRID 2 tek kelimeyle süper bir oyun olmuş. En büyük handikapı, yapımcıların kendi yarattığı "kokpit yok" meselesi. Onun dışında, yazı başında dediğim gibi öyle ahım şahım bir yenilik getirmiyor oyun dünyasına, ama çok kaliteli, performansı süper, grafikleri süper olmasa da iyi. Ama en önemlisi şu: Yarış sürüş ve hız zevki açısından kusursuz bir oyun GRID 2.

İlk oyunun incelemesinde dediklerimi tekrar etmek durumundayım: Yarış oyunu bağımlısıysanız, bence Forza 5 çıkana kadar bu senenin en baba oyunu bu. Kesinlikle kaçırmayın. Forza 5'i E3'te oynadım, GRID'i, Gran Turismo'yu ve hemen hemen diğer bütün yarış oyunlarını katlayacağını biliyorum ama GRID 2'nin de hakkını yiyemem, önümüzdeki beş sene içinde bilgisayarımdan kaldıracağımı sanmıyorum.

Kokpit için teessüf, oyunun geri kalanı için teşekkür ederim Codemasters...




Ve Corvette... Büyük aşkım, kucağını aç bana, kollarına al beni...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Sürüş ve hız zevki
- ✔ Her zamanki Codemasters kalitesi
- ✔ Oyun modları zenginliği
- ✖ Kokpit nerede...
- ✖ Grafikler daha iyi olabilirdi
- ✖ Araç sayısı az

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Muhtemelen GRID 3 çıkana kadar PC'nizin en kahraman yarış oyunu olarak kalacak.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Codemasters → **Dağıtım:** Codemasters → **Kutulu Fiyatı:** 63TL → **Dijital İndirme:** 72TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** www.gridgame.com



DÜNYAYI KURTARMAKTAN YORULAN PERSONA KARAKTERLERİ KAFA GÖZ BİRBİRİNE DALDI! -ÖMER AKDAĞ

PERSONA 4 ARENA

***PERSONA 4*'ÜN DÖVÜŞ OYUNUNUN** çıkacağını duyduğumda afalladığımı hatırlıyorum. Mükemmel bir RYO olan *Persona 4*'ün karakterlerini hilkat garibesi bir dövüş oyununa atıp kapıştırmanın ne anlamı vardı? Hem Atlus ne anlardı dövüş oyunu yapmaktan? Neyse ki Atlus'un yazdığı hikâyenin *Persona 4*'ün hikâyesini devam ettirdiğini ve canon olduğunu, dövüş kısmını da *Guilty Gear* ve *BlazBlue* serilerinin yapımcısı Arc System Works'ün hazırladığını öğrenince "hmm" dedim "buradan güzel bir şeyler çıkabilir sanki". *Persona 4 Arena*, iki farklı kitleye hitap ediyor. Biri dövüş oyunu sevdalıları, diğeri de *Persona 4*'ün devamında neler olduğunu merak eden RYO severler. Önce ikinci gruptakiler için gelsin:

TELEVİZYON DEDİĞİNİN İÇİ DIŞI BİR OLACAK

Oyunun hikâyesi *P4*'teki olayların iki ay sonrasında geçiyor. Narukami Yu (ana karakterimizin bir adı ve sesi var artık) arkadaşlarını ziyaret etmek için Inaba Kasabası'na geri gider. Ama Geceyarısı Kanalı'nın yeniden ortaya çıkması ve *P4*'teki grubun kendini televizyonun içinde General Teddie adında bir tipin düzenlediği dövüş turnuvasında bulmasıyla Yu'nun huzurlu bir tatil geçirme hayali suya düşer. General Teddie'yi bulup bu saçma turnuvaya son vermeye çalışan grup yolda gizemli Labrys karakteriyle ve *P3*'ten sonra geçen zaman içerisinde The Shadow Operatives adında bir grup kurarak Shadow'lardan kaynaklı olaylara müdahale etmeyi görev edinmiş Mitsuru, Akihiko ve Aigis'le karşılaşır. Elizabeth de oradadır, ki kim bilir neden oradadır? Zaten onu kim anlayabilmiş ki biz anlayalım?

Hikâye doğal olarak bir *P4* değil ama yine de keyifli. En başta da Labrys'in hikâyesi... Savaşması için üretilmiş bir robotun zaman içerisinde duygular geliştirmesi daha önce birçok yerde ele alınmış bir konu ama buradakini özellikle beğendim. Labrys'in sıfırdan başlayıp adım adım kendini keşfetme hikâyesi çok etkileyici bir şekilde kaleme alınmış. Diğer karakterlerinkiyse genel olarak daha hafif bir tona sahip ve birbirini tekrar ediyor. Biraz daha çeşitlenebilirdi bu hikâyeler. Bu arada Yukiko, Chie ve Kanji ile ulaşabileceğiniz bazı "geyik" sonlar mevcut. Kesin göz atın onlara. Yukiko, Yu ile karşılaştığında yaşananlara dakikalarca güldüm, abartmıyorum ^_^ (Ah şu Japonlar ve yemek yapmayı beceremeyen kız geyikleri).

Oyunun hikâyesinin tam olarak sonlanmadığını ve büyük ihtimalle devam oyununun da geleceğini ekleyeyim. Özellikle Elizabeth'in hikâyesinin sonundan yola çıkılarak yapılabilecek enteresan çalışmalar olabilir (hayır, spoiler vermemeliyim, hayır...).

Oyunun hikâye modu tamamen RYO serisini sevenler için yapılmış. "Tamamen" kelimesine dikkat. Hikâye modunun %95'i bir görsel roman şeklinde okuyarak ve dinleyerek geçiyor. Ancak %5'inde dövüş var. Hem bolca dövüş edeyim hem hikâyeden de mahrum kalmayayım diyorsanız, aradığınızı arcade modunda bulacaksınız.

**KAŞINMA,
SENİ PERSONA'MA DÖVDÜRTÜRÜM**

Dövüş sistemi *BlazBlue* serisini andırıyor. Hareketler genelde aşağı-ileri, aşağı-geri tuş kombinasyonlarıyla yapılıyor. 2 tuş normal saldırı, diğer 2 tuş da Persona saldırısı için. Dengeli oynayıp sırf Persona'lara da abanmamak gerek çünkü onlar da hasar alabiliyor. Kombolarıin temeli normal saldırıları ve Persona saldırılarını birleştirmekte yatıyor.


Dövüşü tek vuruşta bitiren ölüm hareketleri de var ama hem yapması hem yedirmesi çok zor.


Persona serisinin en tuhaf karakteri Elizabeth de burada.



İşte insanın Persona'sı o kadar iri olunca kolayca Persona Break yiyor.

Havada yapılabilecek birçok hareket seçeneği var ancak havada süzülme hızı biraz yavaş olduğundan dövüşler genelde yerde geçiyor. Hareketler karakterlerin RYO'lardaki dövüş stillerine uygun hazırlanmış. Örneğin Yukiko uzaktan yelpaze atıp alev saldırıları yaparken Chie tekme tokat dalıyor. Ayrıca karakterlerin değişik mekaniklere sahip olduğu da oluyor. Mesela Aigis ateşli silah kullanıyor ve mermileri bitebiliyor. Ya da Labrys'in baltası savaş sırasında seviye atlayabiliyor.

Her karakterin aşağı yukarı 8-10 hareketi var. Her birini öğrenmek kolay ama bunları birleştirerek yapılacak çok fazla sayıda kombo var ve bunları yapmak oldukça zor. Yerli yersiz kullanıldığı için pek sevmediğim bir klişedir ama "öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" tabiri *P4A*'yı son derece iyi tanımlıyor. Neyse ki oyunda çok sağlam eğitim ve challenge seçenekleri var.

Burada eleştireceğim bir nokta var yalnız: zayıf yumruk tuşuna basarak, ve yalnızca bu tuşa basmaya devam ederek fena olmayan bir kombo kolayca yapılabiliyor. Usta oyuncuları zorlayacak bir şey değil, onlar tek komboda enerjinin %70'ini alabiliyorlar ama yeni oyuncuların orta seviyedekileri oldukça zorlamasına neden olabilecek bir özellik.

BlazBlue Continuum Shift Extend > Persona 4 Arena > Guilty Gear XX Accent Core Plus



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Başta Labrys'inki olmak üzere iyi yazılmış hikâyeler ✓ Hızlı, eğlenceli ve dengeli dövüş mekanikleri ✓ Persona 4'ün ruhunu iyi yansıtıyor ✗ Tek tuş kombosu ✗ Tek hikâyenin fazla değişmemiş halini farklı karakterlerle oynamak

Ama bunun dışında oyunun oldukça dengeli bir yapısı var. Tamamen yeni bir dövüş oyunu olduğundan denge sorunları olabilirdi ama neyse ki Arc System dövüş oyunları yapmaktaki derin tecrübesini burada da konuşturmuş ve neredeyse denge sorunu hiç yok. Bir tek Aigis'in biraz zayıf kaldığını gördüm ama olsun o kadarcık da.

KADİFE ODA'YA HOŞ GELDİNİZ...

Oyunun sunumunu ve ton oluşturmaktaki başarısını özellikle takdir ettim. Harika menü tasarımlarıyla ve oraya buraya yerleştirilmiş sayısız ufak ayrıntıyla *P4A*, *P4* atmosferini son derece iyi yansıtmayı başarmış. Müzikler zaten *P3* ve *P4*'ten bildiğimiz müzikler, yani şahane. Hele o Kadife Oda müziğinin elektronik versyonunu saatlerce dinleyebilirim. Aklınızda "*P4*'ün anısına ihanet eder mi ki?" diye bir soru kesinlikle olmasın. *P4* sevenlerin bu oyunu da sevmesi için ne gerekiyorsa yapılmış.

Hızlı, eğlenceli, bol görsel efektli bir dövüş oyunu arıyorsanız *P4A* aradığınız oyun olabilir. Eğer *P4*'ü oynayıp sevmiş kitledenseniz iseniz de hikâyenin devamının anlatıldığı senaryo modu hatırına bu oyuna şans vermelisiniz. Hem pek olası değil belki ama bakarsınız buradaki hikâyeyi devam ettiren bir RYO çıkar. Sonuç olarak hem RYO köklerine sadık hem de kendi başına sağlam duruşu olan bir dövüş oyunu olmuş *P4A*. 2013'ün en iyisi bile olabilir.



Televizyonun içi de olsa kiraz çiçeklerinden mahrum değiliz.

KARAKTERLER

Yu
P4'teki ana karakterimizin hem oynanabilirliği rahat hem de güçlü saldırılara sahip. Uzun mesafede nispeten etkisiz olsa da komboları sıralamaya başladığında karşı tarafın canına okuyor.

Yosuke
Oyundaki en hızlı karakter olan Yosuke hem yakından hem uzaktan rakibi rahatsız edebiliyor. Ama canı da verdiği hasar da az.

Chie
Yakınınıza gelmesini istemeyeceğiniz bir karakter Chie. Çok sert saldırıyor ve normal saldırılarını Persona saldırılarıyla birleştirebiliyor. Saldırı çeşitliliği pek yok ama.

Yukiko
Uzun mesafede çok iyi ve rakiple arasına mesafe koyması da zor değil. Alev saldırıları da oldukça işe yarıyor. Ama Persona'sını sık çağırdığı için Persona Break yeme ihtimali var.

Kanji
Büyük hasarlar verebiliyor ve sağlığı da çok fazla. Rakibi paralize eden saldırıları da etkili. Ama yavaş.

Naoto
Silahı ile uzun mesafeden çok etkili olabiliyor. Koyduğu tuzaklar ile de mesafeyi koruyabiliyor. Yalnız sağlığı biraz düşük.

Teddie
Normal saldırılarının hasarı ve mesafesi gayet iyi. Ayrıca sağdan soldan beklenmedik saldırılar yapıp rakibi şaşırtabiliyor. Ama biraz yavaş ve Persona'sını sık çağırması gerekiyor.

Aigis
Havada oldukça iyi. Ayrıca Orgia moduna geçtiği zaman büyük hasarlar verebiliyor. Orgia modunda olmadığında ise zayıf.

Mitsuru
Saldırı mesafesi ve verdiği hasarlar gayet iyi. Yalnız hareket çeşitliliği az olduğundan tahmin edilmesi kolay.

Akihiko
Yakın mesafede büyük hasarlar verebiliyor ve rakibe yaklaşmakta da çok sorun yaşamıyor. Ama yaklaşamazsa yapabileceği pek bir şey yok.

Elizabeth
Orta ve uzun mesafede müthiş etkili kombolar yapabiliyor. Rakibe "Fear" yapıp daha da fazla hasar verebiliyor. Ancak biraz yavaş ve sağlığı çok düşük. Yakın mesafede de nispeten etkisiz.

Labrys
Normal saldırıları her mesafeden vurabiliyor ve baltası seviye atlayınca çok yüksek hasar verebiliyor. Ama baltası seviye atlamadığında verdiği hasar oldukça az. Biraz da yavaş kendisi.

Shadow Labrys
Labrys ile aynı şekilde normal saldırılarının mesafesi gayet iyi. Persona'sı ile çok güçlü sürpriz saldırılar ve kombolar gerçekleştirebiliyor. Ama Persona Break yedirmesi aşırı kolay.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Hem gümbür gümbür bir dövüş oyunu hem de P4'ün hikâyesini devam ettiriyor. İnsan daha ne ister ki?

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Atlus / Arc System Works → **Dağıtım:** Atlus → **Kutulu Fiyatı:** 22£ (Amazon) → **Dijital İndirme:** PS Store (30$)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** megamitensei.wikia.com/wiki/Persona_4_Arena

NE HESAPLAŞMA BE! -YİĞİT DOĞRU

FAST & FURIOUS: SHOWDOWN

İSMİNDE "SHOWDOWN" GEÇEN bir vasat oyun daha oynamıştım ben, neydi adı? Hah! *Dirt: Showdown*! Ne vasatı sayın oyungezer, o oyun tam bir nimetmiş! *Fast & Furious: Showdown*'ı oynadıktan sonra anladım ki *Dirt: Showdown*, benim hayatımın oyunuymuş!

MADEM Kİ OYUN REZİL, NEDEN ABARTMIYORUM?

Bu bir oyun değil, oyungezerler. Bu, alakasız piksellerin birleşerek kendini oyun zannetmesinden ibaret garip bir oluşum. Oyuna ilk girdiğinizde, menüler falan gayet güzel görünüyor gözünüze. IGN'in falan verdiği 2.5'lik nota "Yok canım, o kadar da değildir" diyorsunuz hemen. Ancak ilk seçenek olan "Fast & Furious"a girip, ara videoyu izlemeye başladıktan sonra işin rengi değişmeye başlıyor. Merhametinden dolayı IGN'e saygı duymaya başlıyorsunuz.

"O KADAR DA DEĞİLDİR" Mİ DİYORSUN, DİNLE

Ben ki o leş Harry Potter oyunlarını incelemiş bir goyunum, böylesini görmedim arkadaş. Oyunda ardı ardına gelen bir sürü görev ve yarış var, ondan ona atlıyorsunuz pek bir şey anlamadan. Filmlerden çeşitli araçlarla çeşitli sahneleri oynamak da mümkün (F&F5'teki kasa kaçırma sahnesi mesela). Ama izlediğiniz filmde aklınızda kalan aksiyon dolu sahnelerin imajını zedelemek istemiyorsanız, hiç bulaşmayın. Neden mi? Birincisi, oyunda ne yaptığınızı anlayamıyorsunuz pek. Diyaloglar falan hak getire, sesler ve seslendirmeler felaket. Bir tanker kaçıracağız mesela otobandan. Neden kaçırıyoruz o tankeri? Onu geçtim, tankere atladıktan sonra neden teker teker patlamaya başlıyor yükler? Filmleri izlediyseniz bir şeyleri biliyor ya da tahmin edebiliyorsunuz bir şekilde. Ama izlemediyseniz hiçbir şey ama hiçbir şey anlamayacaksınız ne yapıyor olduğunuzdan.

Bikini Karate Babes 2: Warriors of Elysia



>

Bikini Karate Babes



>

Fast & Furious: Showdown





Filmde olan filmde kalmalı bence.

#DİRENOYUNCU

Hikâye anlatımı eksilerde, onu geçiyorum. Peki ya o çamur grafikler? O odun gibi arabalar, kütük gibi fizikler, kereste gibi insanlar ne olacak? Bir görevde, aracın üstündeki tareti kullanıyorum... Şoförün kafasına kafasına sıksam da bir şey olmuyor adama yahu, hayret. İlla arabayı hedef alıp patlatacağız yani. İnsanlar, mermilere karşı arabalardan daha sağlam *F&F:S*'de sizin anlayacağınız. Yanınızda camdan sarkarak size ateş eden elemanın, araç patladıktan sonra hiç istifini bozmadan aynı şekilde durması da ayrı bir olay. Yapımcıları, aymazlıklarından ötürü kutluyorum izninizle.

Tankerin arabalardan daha hızlı ve çevik olması, araçlarda drift yapmanın ölümüne zor olması (frene abansanız bile zerre kaymıyor araç, öyle diyeyim), karşı şeritten gelen arabayla burun buruna girince bile kayda değer bir şey olmaması... Aldığım notlara bakıyorum da, gitti gider bu liste. Bir oyunun yapabildiği hiç mi iyi bir şey olmaz oyungezer? Bana bunun cevabını verebilir misin (hadi kendim cevaplayayım: Oyunun müzikleri olması gerektiği gibi tam da)?

İŞTE ÖYLE BİR ŞEY

Görev yaptıkça puan kazandığımızı, yeni araç desenleri vesaire açabildiğimizi de söyleyeyim. Bir de iki kişi görev yaparken "Y" ile karakter değiştirebiliyoruz. İkinci bir kol bağlanırsa co-op oynamak da mümkün. Gerçi tüm bunları söylemesem de olur, ne fark eder. Hatta iyi bile olabilir, "Hmm, bi deneyeyim" diyerek gidip alan olur falan oyunu mazallah.

Lisanslı araç muhabbetine hiç girmek istemiyorum. Yarış yaptığınız adamların altında, 2005'teki Most Wanted'da trafikte gördüğünüze benzer araçlar var çoğunlukla. Ya da o kadar kötü modellemişler ki, bana öyle gelmiş olabilir. Ama sonuç aynı, ne fark eder?

OH, BİTTİ

Bunun haricinde oyunda Challenge modu da var. Sıka sıka ilerlemek, aracı hurdaya çevirmek gibi pek çok saçma işe imza atabilirsiniz burada. Güzel bir oyunda bir anlam bulabilir de, *F&F:S*'de aşırı anlamsız. O değil, hasar modellemesinin yerlerde olduğu bir oyunda aracı hurdaya çevirsem ne, çevirmesem ne. Dalga mı geçiyorsun kuzum? Açılan çeşitli modifikasyonlara da buradan ulaşmak mümkün. Ama gereksiz.

EN GÜZEL YERİ

Ağzımı bozmak istemiyorum oyungezer, lütfen bu konuyu kapatalım ve bir daha açmayalım. Lütfen.

Daha fazla konuşamayacağım oyungezer. Bu oyunu oynamayın, oynatmayın, oynayan görürseniz Xbox'tan DVD'sini çıkarın ve bir daha ona vermeyin. Küçüklerden uzak bir yerde saklayın. Büyüklerden de uzak bir yerde saklayın. İmkânınız varsa bulabildiğiniz tüm *F&F:S*'leri satın alın ve bir odaya kitleyin. İnsanlık için en hayırlısı bu olacaktır.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Müzikleri fena değil.
- ✖ Ama oyun çok fena.



Sanki adam gibi drift yapabiliyoruz da...



Yağmur efektine kurban olduğum.

SON KARAR

Grafik	★☆☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

"Kaç kaç kaç!!!"

1,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Yarış, Aksiyon → **Yapım:** Firebrand Games → **Dağıtım:** Activision → **Kutulu Fiyatı:** Sakın ha! → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** http://bit.ly/14G9YHq

TEKRAR TEKRAR GELMEK, SAVAŞMAK İÇİN -SARP KÜRKCÜ

EVE: DUST 514


İki tank beş çayında bir arada.


Farklı silahlar, aksiyonu çok da çeşitlendirmiyor.

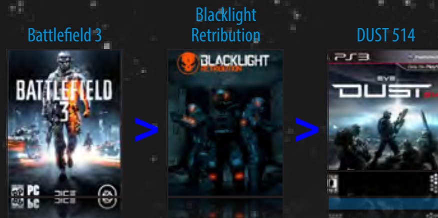
EVE'İN YAPIMCISI CCP'nin PS3 üzerindeki F2P Shooter çıkartması Dust 514, kapımıza geldi. Bakalım neler getirdi.

ÜCRETSİZ DERKEN

Hakkında detaylara geçmeden önce, aradan çıkartmamız gereken bir şey var. Dust 514 ücretsiz olsa da, parayı veren düdüğü çalıyor. Gerçek paranın dahil olduğu oyunda, alabilecekleriniz sizi ileriye taşıyor. Oyun içi para ISK, gerçek para ise AUR üzerinden hesaplanıyor. İkisiyle de alışveriş mümkün ama bazı ekipmanlar (değerli olanlar) AUR ile satılıyor.

GALAKSİNİN DERİNLİKLERİ

Dust 514, EVE evreninde geçen ve bağlantılı olan bir FPS. Evreninde geçiyor, böylece bütün ırk ve tarafları görebiliyorsunuz. Bağlantılı, çünkü EVE'in serbest yapısında güçlenen oyuncu kaynaklı şirketler (Corporation) bu oyuna aktarılıyor. Nasıl mı? Şirketlerin gezegen ve bölgeleri ele geçirmek için yaptıkları uzay savaşlarının yer kısmını Dust 514 oyuncuları üstleniyor. O bölgedeki işgalin / savunmanın bir cephesi de PS3 platformunda dönüyor yani. Fikir olarak heyecan verici, ama uygulamada biraz sönük kalıyor ne yazık ki.



Oyunda bir klon olarak, tekrar tekrar diriltiliyor, ardından dövüşe sürülüyorsunuz. Her ne kadar MMO Shooter olarak değerlendirilse de, savaşlarınız 16x16 ölçeğini geçmiyor. Dört farklı oyun modunda, genelde MCC denilen kumanda gemilerini vuran Null Cannon'ları ele geçirmeye çalışıyoruz. Gemilerden birisi yok olunca, ya da savaşa ayrılan klon rezervi tükenince savaş bitiyor.

Şirketler arasında dönen savaşlar, iletişim ve taktik açısından zengin olsa da, oyunun serbest maçları da bir o kadar kim kime dum duma oluyor.

Oyunda araç seçeneği az, elde etmek ise ya çok fazla zamana ya da gerçek paraya bakıyor. Bu araçlarla orta büyüklükteki haritaları arşınlayabiliyorsunuz.

KARAKTERİ KONTROL EDEBİLMEK

Dust 514'ün en çarpıcı ve oynamaya iten yanı, aslında karakter gelişimi. Hiçbir MMOFPS'de olmayan detay miktarı açıkçası göz korkutucu. Ama CCP, EVE'de de kullandığı bu yöntemle işini iyi yaptığını gösteriyor. "Dropsuit" ile kendi ekipman ve silahlarınızı düzenlediğiniz menünün dışında Skills (Yetenekler) kısmı iyi bir planlama gerektiriyor. SP (Skill Points) hem savaşta, hem beklerken kazanılabiliyor.

Önce ISK ile yeteneklerin kitabını alıyor, ardından SP'leriniz ile onları geliştiriyorsunuz. Silah ve ekipmanların istediği yetenekler olduğu için, buna dikkat etmeniz gerekiyor.
Ekipmanlar iki çeşit: Siz öldükçe yok olanlar ya da teknik çizimler (blueprint). Bu ekipmanlar ölseniz de sizinle kalmaya devam ediyor.

Savaş alanında ise karakterinizi üç şekilde yönetebilirsiniz: Dualshock, klavye ve fare, PS Move. Dualshock kontrolleri özel bir şey sunmuyor. Kötü çalışmıyorlar, tepki süresi ile ilgili de bir sıkıntı yok. Klavye ve fare, benim gibi PC geçmişi olanlar için bir keyif. Yalnız fare son noktaya getirseniz de yavaş kalıyor. Üstelik bu ikilinin gecikme süresi Dualshock'a göre çok az da olsa artış gösteriyor. Ayrıca hangi tuşun ne işe yaradığını kendiniz bulmak zorundasınız. Düzenleme şansınız da yok. Son olarak PS Move sisteminde ise oyunu daha heyecanlı oynuyorsunuz. Özellikle sağa/sola dönme mekanikleri daha zor ama oyun daha adrenalinli hale geliyor.

AMA GEL GÖR Kİ

İşler görselliğe gelince, pek şanslı değiliz. 720p çözünürlük özellikle kenar ve köşelerde sıkıntı yaratıyor. Gölgeler, yer yüzünün kaplamaları çok iyi değil. Üstelik savaştığımız alanlar, savaşılmaya değer görünmüyor. Savaştığınız üssün çevresi, tümüyle ölü ve ıssız. Özensiz duruyor birazcık.

Ama bu fedakarlıklar sonucunda oyun çok akıcı. Hiçbir takılma, frame rate düşüşü olmadı ben oynarken.

PEKİ NE YAPALIM

Dust 514 şu anda EVE ile bağlantısına ve karakter gelişimine güveniyor. Üstelik Dualshock dışında kontrol imkanı, güzel bir detay. Ama uzun vadede oyuncuyu tutabilecek şeyler değil bunlar. CCP'nin EVE'e sahip çıkması geleceğe dair umut verse de, ben daha fazla oyun modu, daha az gerçek paraya endeksli bir oynanış beklerdim.


EVE'den gemi ile savaş alanına destek imkanı.

→ **Tür:** Çevrimiçi FPS → **Yapım:** CCP Shanghai → **Dağıtım:** CCP Games / PSN → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Ücretsiz (PSN)
→ **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** www.dust514.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Karakter gelişimi ✓ Para ödemeden de oynayabilmek ✓ Klavye/fare ve Move desteği ✓ 2.6 GB'lık boyutu ✗ Grafikler sevimsiz, itici ✗ Görsel tasarım zayıf ✗ Oyunda gerçek parayla kazanmak mümkün ✗ İyi bir Corporation olmadan çok sıkıcı ✗ Oyun modları kendini çok tekrar ediyor

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Denenebilir ama umut vaat etmiyor uzun vadede.

6,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Pro Cycling Manager Season 2013

100. YILA ERKEN KUTLAMA... -NOYAN AKATLI

HAZİRAN VE TEMMUZ AYLARI, oyun oynayan spor meraklısı kitlenin şansının döndüğü, takvimin birden dolduğu zamanlardır. E3 oyun fuarı, yaz tatili başında boy gösteren iddialı yapımlar, futbol ve basketbol şampiyonaları, NBA finalleri, teniste Roland Garros ve Wimbledon turnuvaları, Akdeniz oyunları, üniversite oyunları şenlikleri derken spor dolu liste daha uzar gider.

DEFANS, FORVET NEDİR BİLMEYEN TEKNİK DİREKTÖR

İşte bu yazlık spor organizasyonları arasında dikkatimi çeken, sporsever – oyuncu kesişen kümesinin de ilgi duyacağını tahmin ettiğim *Fransa Bisiklet Turu'nun 100. Yılı* etiketiyle piyasaya çıkan iki kardeş oyunda yaşadıklarımın öyküsünü anlatacağım kısaca. Bunlardan birinde kafayı, diğerinde de pedal çevire çevire tabanları patlatacağız.

Önce 2011 sürümünde şöyle kısa bir deneme turu atmış olduğum *Pro Cycling Manager* ile başlayalım. Kariyer dışında etap yarışları, klasikler, velodrom yarışları yer alıyor ana menüde; tek tek mekânı, takımı vd. seçip dilediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz "yarış menajerliği" kısmını. Menajerliği "yarış" diye ayırdım zira kariyer bölümünün yarış dışındaki kısmı takım yöneticiliği ile geçiyor. *Football Manager* serisinin futbol sahaları yerine bisiklet yarışı parkurlarında geçen hali diyebiliriz


Kuzey Ege kıyılarını andıran manzarada bayır aşağı kaptırıyoruz.

bu oyuna aslında. *Pro Cycling Manager*, 2001'den beri her haziran ayında aksatmadan yayınlanır, yapım ekibi de başından beri aynıdır: Cyanide Studios.


Bana kariyerin kadar temiz bir sayfa ayırdığın için...

Uzun soluklu ve bağımlılık yaratma, işi inada bindirme potansiyeli yüksek olan kariyer modunun yolu oldukça zorlu, yorucu, sıkıntılı etaplardan geçiyor; yarış takvimini, sponsor hedeflerini, bisikletçilerinizin yorgunluk düzeyini ayarlamaya çalışırken gerçek dünyada 140 kilometrelik zorlu, yokuşlu, yakıcı güneşli yarış etaplarıyla cebelleşen bisikletçiler kadar ter döktüğünüzü hissediyorsunuz desem pek abartmış olmayacağım. Hele de tırmanıcı, sprinter, takım arkadaşı, serbest eleman gibi bisiklet yarışı terimleri hakkında çok az, o da yalan yanlış bilgilere sahipseniz bisiklet takımını yönetmek, antrenmanları ayarlamak, transfer yapmak, genç yetenek tarayıp geliştirmek, yarış stratejisi belirlemek ve daha bir sürü ayrıntı "Hmm, şöyle olmalı sanırım…" tahminleri ile başlayıp "Ah uh, hiç de ile öyle değilmiş" minvalinden hayal kırıklıklarıyla bitiyor. Belki de oyunun en güzel yönü, kariyerin başlarında





PCM 2013 yarış komutları ekranın solundan dağıtılır.

Böyle olur Fransa Turu'nun co-op'u.

GİDON TAVSİYELERİ

PCM 2013'te kariyerden önce tek tek yarışları oynayın. Tırmanıcı, sprinter gibi "bisikletçi sınıfları"nın anlamını ve tüm güç özelliklerini öğrenin, "sprint treni" oluşturmak için YouTube'daki kısa filmlere bakın, pcmdaily.com'dan "gerçek isimler" veritabanını indirmenizi de tavsiye ederim. Tour de France 2013 için ise tek bir tavsiyem var; o da PSN ya da ülkemizdeki mağazalara gelip indirime girene, yeterli sayıda DLC'si çıkana kadar beklemeniz. Tabii uzun süre oynamayı düşünüyorsanız...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ PCM 2013'ün ayrıntı zenginliği, mod ekleme imkânı
- ✓ Kariyer modu sürükleyici ✓ İki oyunda da vasatın üzerinde atmosfer
- ✓ Tour de France 2013'te basit eğlence, huzur ve adrenalin bir arada...
- ✗ ...içerik ise "yok"lar tarafında ✗ Kısıtlı bir kitleye hitap ediyor
- ✗ PCM 2013'te eğitim bölümü yok, öğrenmek zahmetli

bol bol yapacağınız hatalardan ders almanızı sağlayarak bisiklet takımı yöneticiliği hakkında yavaş ama düzenli bir şekilde sizi makul miktarda ve doyurucu bilgi ile beslemesi.

Pro Cycling Manager'ın kariyer modu hakkındaki kötü haberi ise konsollara çıkan *Tour de France 2013* ile bir tür karşılaştırma yapacağım son kısma sakladım, yarışa "lider" görevi ile başlatılmayan bisikletçi hüznü yaşamayın diye.

BİSİKLETİ BİR TUR VERSENE

PCM 2013 kariyerim boyunca istediklerimi uygulayıp yarış kazanmakta zorlanan sanal bisikletçilerimden yorulduğumu hissettiğim anda, PS3'ümün başına kuruldum, gene Cyanide Studio yapımı olan *Tour de France 2013* de konsolun belleğine kuruldu o arada. Basit, mütevazı bir spor oyunu olan *Tour de France 2013*'te de sıradışı bir heyecan ve macera ortamı yok ama sıkıcı bir oyun olmadığını da belirtmeliyim. Ama iki oyunu da denemiş bir amatör bisikletçi olarak, ikisini ayrı ayrı anlatmak yerine yazının bundan sonrasında *Tour de France 2013* ve *Pro Cycling Manager*'ı bir arada anlatarak ilerlemeye karar verdim. Fransa Bisiklet Turu'nun 100. Yıl şenlikleri kapanışını böyle yapalım:

KONTROLLER, OYNANIŞ, ATMOSFER VE DAHASI...

PCM 2013 ile ilgili kötü haber: Oyun içinde hiçbir şekilde (kariyer içi uyarı mesajları hariç) eğitim bölümü yok! Oyun içi rehber bile yok, ana menüden resmi sayfaya açılan linkte kısa bilgiler var sadece. Kısayol tuşları yetersiz sayılmasa da kariyer bölümündeki birçok komut, ayrıntı, grafik gösterge vd. apaçık ortada değil, arabirimde gizli saklı virajlara serpiştirilmiş her nedense. İyimser bakışla, oyuncuya kendi kendine öğrenme – gelişme olanağı sağlanmış da diyebiliriz bu durum karşısında gerçi, yapımcıların niyetinin öyle olduğuna pek inanmasam da.

Tour de France'da ise en azından bir oyun içi rehber var ve bilgilerin çoğu *PCM*'de daha çok işime yaradı beklenmedik bir şekilde. Yarış esnasında takım arkadaşlarıma mini telsizden komut vermek dışında kontroller başarılı diyebilirim.

Spor oyunlarının başarısını belirleyen en önemli iki ölçütten biri olan atmosfer iki oyunda da sınıfı geçiyor. Birçok yarış etabını Eurosport'tan izliyormuş hissine kapıldığım oldu bazı anlarda, doğa ve mimarinin iç içe geçtiği manzaralar bisiklet yarışlarının esas güzelliğidir aslında; ağaçlar, seyirciler, çeşitli binalar, dağ – bayır – şehiriçi şeklinde dağılan asfalt yollar atmosferi ve eğlenceyi yükselten etkenler. *PCM 2013* özellikle kariyer modunun tekrar oynanabilirliği, envai çeşit mod ekleme imkânı ile içerik yarışını başarıyla bitirirken, *Tour de France* maalesef sınıfta kalıyor: 21 etaplık Fransa Bisiklet Turu'ndan başka bir şey sunmaması 2013 yapımı bir spor oyunu için kabul edilebilir bir durum değil doğrusu. PSN – XBLA'den ücretsiz – ucuz DLC'lerle yarışlara takviye yapacaklarını tahmin ediyorum. Kendi bisikletçimizi yarattığımız kariyer modunun olmaması da seyircisiz bir futbol maçını izlemek gibi, keyif kaçırıcı. Çevrimdışı çok oyunculu modda ikiye bölünmüş ekranda eşiniz dostunuz takım arkadaşınız olabiliyor. *PCM 2013* ise çok oyunculu etabını başarıyla tamamladı, *FIFA*'nın "Ultimate team"ine çok benzeyen kart, ödül, yarışma sistemli Armada modu gayet iyi uygulanmış ve sunucularda –en azından bugünlerde- teknik veya oyuncu sayısı bakımından bir sorun yok neyse ki.

Pro Cycling Manager 2013'ü bisiklet sporuna az da olsa ilgisi olanlar ile *Football Manager* serisi delilerinin kesişim kümesine öneririm, *Tour de France* içinse *Gidon Tavsiyeleri* kutucuğuna yolluyorum sizi. Güç bacaklarınızda, hız pedalınızda olsun...



Finişi geçer geçmez kendini şu plaja atmak var.

Suratlar aynı, ifadeler aynı, yarışlar farklı.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Yokuş görünce kaçmayana ve PCM'in arayüzünü anlayana iyi bisikletçi denir.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Cyanide Studios → **Dağıtım:** Focus Home Entertainement → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 40$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** www.pcmdaily.com

Editörden

Zaman ne kadar da hızlı geçiveriyor. Daha dün gibi hatırlıyorum geçen ayın yazılarını verdiğim anı... ve dergiyi açtığımda o yazıları görmediğim diğer anı! Serpil benden topladığı bu sayfaları ne yapıyor, kimlere yar ediyor bilmiyorum ama bu ay da istedi. Merakla karışık bir tedirginlikle yazıyorum, bakalım MiniMono sayfaları uzayın derinliklerinde kaybolmaya devam mı edecek yoksa nihayet okuruyla mı buluşacak... **-HAKAN ÖZGÜL**





Sid Meier's Ace Patrol

Uç uç, biraz yüksekten, biraz alçaktan!

Sid Meier deyince aklınıza sadece *Civilization* geliyorsa üzülecek çok şeyiniz var demektir. Yıllardır *Civilization*'ı farklı platformlara çıkartmayı kendine görev bilen bu abimiz, inatla esas oğlanı PC versiyonuna yeni bir *Civilization* yapmıyor, hep bu işi başkalarına paslıyor. Ancak bir yandan da, Sid Meier'in hâlâ yeni bir şeyler yapma konusundaki heyecanı olmasaydı, yeni oyunu *Ace Patrol* gibi beklenmedik ve kaliteli oyunlar görme şansımız da olamazdı. Yani kısacası... boşver ya Sid, sen bana bakma, en iyisini yapıyorsun.

Ace Patrol, İkinci Dünya Savaşı sırasındaki hava savaşlarını konu alan sıra tabanlı bir strateji olarak karşımıza çıkıyor. Kendi ekibinizi oluşturup ayrı ayrı her pilotunuzu geliştirmenizi sağlayan *Sid Meier's Ace Patrol*, düşmanlarınıza karşı hava hakimiyeti kurmanız gereken 24 ayrı görevle geliyor. Her görevin kendine özgü ve eğlenceli kuralları var ve bu durum her defasında yeni stratejiler denemeniz için sebep yaratıyor. Bu açıdan kolay kolay sıkıcılaşmayan, ama fazla düşünmekten baş ağrısına neden olabilecek bir deneyim *Ace Patrol*. Ama Sid Meier'la aranız iyiyse o baş ağrısına alışıksınızdır ve itirazınız yoktur sanırım.







Fiyatı: Bedava
Çıkış Tarihi: 9 Mayıs 2013
Boyut: 189MB
Geliştirici: Firaxis/2K Games
Platform: iOS



Kingdom Rush: Frontiers

O kale düşmeyecek!

Kingdom Rush ilk çıktığında hem görsel tarzıyla hem de oyunun tasarımıyla beni iPad'imin başına kilitlemişti. Düzenli olarak güncellenen ilk oyunun ardından yeni bir oyuna gebeydi illa ki *Kingdom Rush* ama sanırsam oyunun yapımcısı olan Ironhide Games'in diğer mobil oyuncular gibi pek acelesi yoktu. Biraz zaman aldı ama *Kingdom Rush 2*'yi belli ki sonraya saklıyorlar. *Frontiers* bu yüzden ara bir oyun, önceki oyunun üstüne yeni bir şeyler koyan, ama köklü bir değişiklik getirmeyen türden.

Kingdom Rush'daki asıl formülü bozmadan kendine yeni icatlar çıkartmadan her şeyin daha fazlasını veren *Frontiers*, gerçekten de *Kingdom Rush*'la aynı tadı veriyor. Üstelik oyun o kadar eğlenceli ki bir kez başladınız mı şarjın dibini görene kadar bırakmak istemiyorsunuz.

Frontiers kule tiplerine yeni ve ilginç şeyler de eklemeyi ihmal etmemiş Ironhide. Büyücü kulelerinizi isterseniz Necromancer kuleleri olarak yapıp ölüleri diriltebilir ve kendiniz için kullanabilirsiniz. Çok sayıdaki kahramanınız artık para duvarlar ardında değil, oyuna entegre halde önemli bir rolü oynuyor.

Bununla birlikte oyunda bölüm atladıkça gelen gem'leri daha sonra tek seferlik kullanmak üzere alabileceğiniz eşyalara bozdurabilirsiniz. Oyunun ilerleyen dönemlerinde ihtiyacınızın olacağını düşündüğünüz zamanlarda zaten fazlasıyla gem sahibi olduğunuzdan bunun ikide bir karşınıza çıkması, oyunun "bize para yolla" moduna girmesi gibi bir sorun yok. Diğer yandan, bu özellik *Kingdom Rush*'ın kendisinde de vardı ama bu sefer sanki bazı bölümler bu gem'ler harcansın diye yapılmış.

Kingdom Rush: Frontiers, ufak değişikliklerle zaten sağlam olan ilk oyunun üstüne kurulmuş, gerçekten kendini oynatan bir oyun. İnteraktif ortamları (ilk bölümlerdeki hayvanlara tıklayın bakalım neler oluyor!), kahramanları ve kendine has tarzıyla *Kingdom Rush*, türün sevenleri dışında türe başlatmak isteyebileceğiniz arkadaşlarınız için gerekli zehir olabilir.







Fiyatı: 5,49 TL (iPhone)
Çıkış Tarihi: 6 Haziran 2013
Boyut: 169 MB
Geliştirici: Ironhide Games
Platform: iOS



Star Command

Sonsuz uzayın bitmez çileleri

Bir Kickstarter projesi olarak hayatına başlayan *Star Command*, diğer Kickstarter projelerinin yanında minicik kalan 20.000$'lık bütçesiyle büyük işler başaran bir oyun. İlk bakışta "aa ne güzel, *FTL*'in mobil versiyonunu yapmışlar!" gibi bir tepki vereceğiniz *Star Command*, size bir uzay gemisinin anahtarlarını teslim ediyor. Göreviniz, uzay gemisini geliştirmek, uzaylıların çıkardığı sorunları çözmek ve uzaya barış getirmek. Tüm bunları yaparken *Star Command*, size *FEZ* gibi oyunların kalitesinde pixelart görselleri sunuyor.

Ancak *Star Command*, kağıt üzerindeki oldukça ilginç heyecanını pratikte oyun üzerine sağlıklı bir şekilde taşıyamamış ve kendini tekdüze savaşlar ve sürekli mücadele edeceğiniz arayüzlerle resmen sabote etmiş. Arayüzleri kabullenip oyuna bir şans verdiğinizde sizi sonuna kadar götürüyor ama kendimi bir kere daha *Star Command* oynamaya bir türlü ikna edemiyorum. Yine de, eğer hâlâ "mobilde derin ve detaylı oyunlar çıkmıyor yahu" diyen arkadaşlarınız varsa *Star Command* fikirlerini değiştirmeye yardımcı olabilir.







Fiyatı: 5,49TL
Çıkış Tarihi: 10 Mayıs 2013
Boyut: 119MB
Geliştirici: Star Command LLC
Platform: iOS



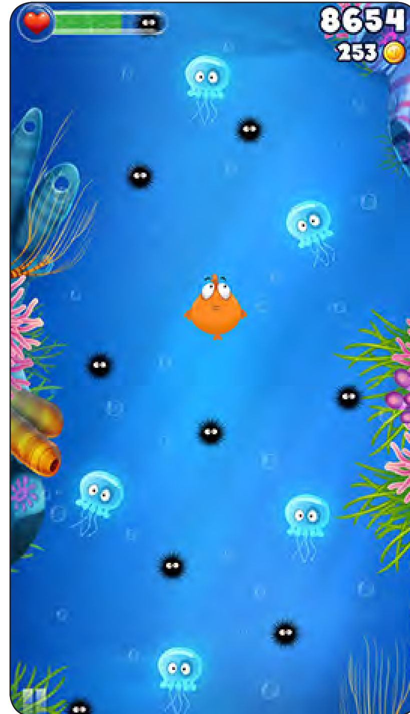
Bellyfish

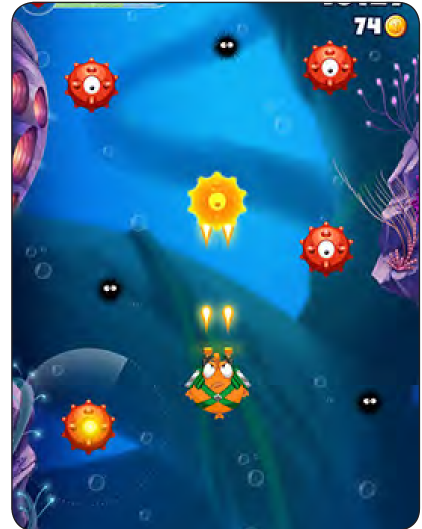
Balon misali...

Hatırı sayılır bir süre AppStore'u kasıp kavuran *iSlash*'in Türk oyun yapımcısı olan Duello'nun yeni oyunu *Bellyfish*, sonsuz koşu türünde yepyeni bir oyun. Kabarcık yutmayı çok seven bir balığı kontrol etmemizi sağlayan *Bellyfish*, suyun içindeki sayısız tehlikeden (mesela deniz kestanelerinin bu kadar kötücül canlılar olduğunu bilmezdim) kaçarak en uzağa gitmeyi amaçlıyor.

Bellyfish'in sonsuz koşu türüne getirdiği yeniliklerden ilki kalibre edilebilir bir kontrol sistemine sahip olması. Böylece telefon veya tabletinizi dik ya da baş aşağı kontrol etme imkanı dışında bu kontrolleri kendinize göre ayarlamanıza da olanak tanıyor.

Oldukça şirin grafiklere sahip olan ve son derece eğlenceli güçler kazanabildiğimiz bir oyun bu. Kafayı dağıtmak, dünya dertlerini denizin dibine gömmek ve biraz gülümsemek için ideal.

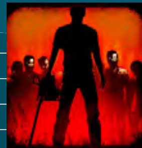




Fiyatı: 1,79TL
Çıkış Tarihi: 13 Mayıs 2013
Boyut: 28,7 MB
Geliştirici: Duello İletişim Hizmetleri
Platform: iOS

Bunlar Klasik

- Super Hexagon (iOS, Android, Blackberry)
- Clash of Clans (iOS)
- The Room (iOS, Android, Kindle Fire)
- Into The Dead (iOS, Android)
- Kingdom Rush (iOS, Flash)



Bunlar Popüler

- Real Racing 3 (iOS, Android)
- Candy Crush Saga (iOS, Android)
- Minecraft Pocket Edition (iOS, Android)
- FIFA 13 (iOS)
- Pou (iOS, Android)



alizine wonderland



Editörden

Askerden dönen insanların kültür şoku yaşadığına dair genel kanıya katılmadığımı belirtmek istiyorum. Ne olmuş her sabah kalkıp kapıcımız Hasan Amca'ya tekmil veriyorsam? Saat 9'da tavuk gibi yatmanın da güzel yanları var, cildi genç--

MANİFESTO

Alizine Wonderland yeşili sever, doğayı korur. Gezi Parkı eylemlerine kağıt ve ağaç israf etmemek için sadece iki sayfa çıkarak destek vermektedir. Aynı şey 150 sayfalık kütük gibi çıkan rakip Oyungezer dergisi için elbette ki söylenemez. Bir de bağımsız yayın olacaklar...

KAÇIN TAŞ ATIYORLAR!

Fist Puncher



PC | PS3 | 360 | iOS



Sütçünün adamları genel olarak aşırı şirinler. Yine de bu sizi yüzlerini yumruklamaktan alıkoyamayacak.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Güzel espriler ✓ Farklı temalara sahip 50 bölüm ✓ Karakter ve içerik fazlalığı
✗ Yerli yersiz çökebiliyor ✗ İnternet desteği yok

ADULT SWIM KELİMELERİNİN özellikle oyun oynamanın yasak olduğu ofis ortamlarında bir efsane gibi kulaktan kulağa yayılması kesinlikle bir tesadüf değildir. *Robot Unicorn Attack* ile popularitede zirve yapmasına rağmen, Flash kullanılarak bulundukları platformun sınırlarını zorlayan, basit fikirlere dayalı ama yaratıcı oyun ve videolarla iş hayatındaki zamanımızın hoş geçmesini sağlayan bu isimsiz kahramanlara ne kadar teşekkür etsek azdır. Alizine Wonderland ofisinde oyun oynamazsak azar işitiyoruz ama o kadar da olacak artık. İlerlemeli dövüş oyunu demiştik, bu sefer geçmişten gelen değil ama tarzıyla geçmişe selam çakan bir oyun karşımıza çıktı: Fist Puncher. Yumruk yumruklamak terimi ilginizi çekiyorsa ve absürt bir oyun arıyorsanız Fist Puncher'ı görmezden gelmeniz için hiçbir sebebiniz yok.

YÜZ YUMRUKLAMAK!

Adult Swim'in hemen hemen her oyununda olduğu üzere Fist Puncher'da da saçma sapan bir durum söz konusu. Karate ustamız bir güzellik yarışması düzenliyor ve şehrin mafya babası "Sütçü" (evet, adı bu) yarışmacıları kaçırıyor. Kızları geri almak da seçilebilecek 15 kahramandan birine kalıyor. Fist Puncher aldığı paranın hakkını vermek için var gücüyle uğraşan bir oyun ve bunu oyunun her anında hissediyor olacaksınız. Her birinin farklı özellikleri olan toplam 15 kahraman, çok çok uzun bölümleri ve içine doldurulmuş sayısız absürtlük sayesinde zaten sıkılmak mümkün değil.

Her ne kadar oynanış elementleri derin ve detaylı olsa da oyunun ne öyküsünü ne de kendisini pek ciddiye aldığını söyleyemeyiz. Çıplaklar plajından tutun kasaphanelere kadar değişik tema ve düşmanlara sahip sayısız bölüm var ve hepsinin içinde kullanılabilir tematik elementler mevcut. Örneğin kesimhanede canlı inekleri tutup düşmanlara fırlatmak gibi bir fanteziniz varsa Fist Punch bunu başarılı olarak giderebilir. Oyunun ilginç yönlerinden biri de eski kafa karakter geliştirmelerine izin veriyor oluşu. Her karakterin oynanışı tamamen değiştiren özel saldırıları ve yetenekleri var ki bunların yanı sıra, klasik olarak hız, ofansif ve defansif özelliklerde bonuslanabiliyor. Karakterlerin bir nebze dengeli olması gerekiyor zira belirli bölümlerde ister istemez hasar alınan veya salt hızın gerektiği noktalar çıkabiliyor oyuncunun karşısına.

YUMRUK YÜZLEMECE!

Düşman dergi Oyungezer için oynadığım Deadpool'un 5 saatte bitmesinin ardından düşük bütçeli bağımsız oyun Fist Puncher'ın yaklaşık 10 saattir devam edip tekrar tekrar kendini oynatabiliyor olması da ayrıca hoş bir durum. Her oyunu oynarken şu söyleyip durdurduğumuz "keşke"ler Fist Punch'da da var ama. Örneğin Mystara'da bile online desteği varken sıfırdan yapılan böyle güzel bir oyunda bunun olmaması can sıkıyor. Bu oyunu arkadaşlarımla oynamam için tek yolun yerel gamepad ve klavye desteği olmasına da anlam vermek güç açıkçası. İlerlemeli dövüş oyunlarının tek olayı topluca oynayıp takılmaktır. Yoksa bana ne oyunun sonundan, hikâyesinden. Bu kadar esprili ve sıradışı olmasaydı inanın Fist Puncher'a bu kadar zaman ayırmam için bir neden olmazdı.

Şimdiye kadar yazdıklarım ilginizi çektiyse Fist Puncher'ı denemeniz için aklıma fazlaca bir neden gelmiyor. Parasının hakkını fazlasıyla vermesini geçtim, *Binding of Isaac* ve *Don't Starve*'ın ardından "oyunların arasında dinlemek için oynadığım oyun" olmayı da başardı. Bir de çoklu oyuncu desteği adam gibi olsaydı tadından yenmezdi, ama oyun dünyasında ne yazık ki her şey istediğim gibi olmuyor. Gerçi öyle de olsaydı, 90'dan aşağıya not alan oyun olmazdı, değil mi?

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Team2bit → **Dağıtım:** AdultSwim Games → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** adultswim.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Yumruğa kafa atan oyun.

7,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

HABERLER

Son dönemde çıkan teknolojilerin, beyinleri zombileşmiş oyuncular için fazla gelebileceği yapımcıları kara kara düşündürüyor. Bu duruma önlem olarak ilk adımı atan Call of Duty yapımcıları yeni oyunda köpeklerin havlaması ve balıkların yaklaşınca kaçması gibi temel teknolojilerden bahsetmekle yetindi.

Evine atari makinası almaya karar veren gençlerin sonu acı oldu. Üniversiteyi kazanmalarıyla beraber öğrenci evine çıkan T.A ve M.T evlerine aldıkları büyük boy atari'nin kasa anahtarını almayı unutunca çulsuz kaldılar. Oyunu oynamak için attıkları bozuk paraları geri alamayan ikili, ev sahibine atariyi rehin verdiler.

Yenil nesil konsolların arasındaki rekabet büyüyor. Xbox One'ın geri adım



PC

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara

ÜLKEMİZDE BELİRLİ BİR YAŞIN üzerindeki oyuncularda sağlam bir atari kültürü olmasına rağmen, birazcık da atarilerdeki oyun tercihleri yüzünden bazı gizli hazineleri çoğumuz kaçırdık. Dungeons and Dragons mesela; zarlardır, karakter şablonlarıdır derken masa başında ömrümüzü yiyen RYO alışkanlığının çok daha basitleştirilmiş, daha doğrusu "atarileştirilmiş" haliyle oyun salonlarına misafir olduğunu kimse bilmez buralarda. Oysa ki serinin iki oyunu Shadow over Mystara ve Tower of Doom, en az "Mustafalı" ve "Panişir" kadar dönemine damga vurmuştu. Şimdiyse bu iki güzide oyun hem yenilenmiş grafikleri, hem de internet üzerinden çoklu oyuncu desteğiyle oyuncuların karşısına çıkıyor. "D20 zarlarınızı hazırlayın!" demek isterdim ancak Mystara maceranızda tek ihtiyacınız olan şey eski atari salonu dönemi anılarınız olacak.

Benim de ilk olarak çıkışından yıllar sonra emülatörler yardımıyla oynadığım bu şirin seri, Dungeons and Dragons temalı iki oyundan oluşuyor. Daha klasik ilerlemeli oyun temasındaki Tower of Doom ve özel hareketlerin, eşyaların ve benzer içeriğin bolca kullanıldığı Shadow over Mystara sizi karşılayacak. Sevgili Alizine severler, gönül isterdi ki iki oyunu da uzun uzun anlatıp detaylara gireyim ancak malum, bütçemiz ve yerimiz kısıtlı. İki oyunda da Fighter, Cleric, Dwarf (?!) gibi klasik RP sınıflarının yanı sıra sınıfların özel eşyaları ve yetenekleri mevcut. Örneğin Fighter bam güm dalarak daha fazla can yakabilirken, Magic User olarak geçen sınıflar eşya paletindeki güçlü büyülerle oyuna başlıyor. Özellikle bazı yaratıklara kolay kolay yaklaşmanın mümkün olmaması yüzünden ya oyunda düşen, fırlatılabilir eşyaları ya da büyüleri kullanmak gerekiyor ki burada hangisinin daha güçlü olduğunu söylememe gerek yok sanırsam. Sınıfların da kendine özgü yetenekleri ve komboları var. Thief mesela çift zıplaması ve taklalarıyla hemen her saldırıyı savuşturabilirken, Fighter Amca kalkanıyla kaçmak yerine "yardırmayı" tercih ediyor. Piksel piksel grafikleri ve eski oyunları seviyorsanız Mystara özünde oldukça hoş yaşlanmış bir oyun. Kahramanların sırf nefes alıp vermeleri için bile 5-6 hareketlik bir animasyon var ki bu o dönemin oyunlarında pek görülmeyen bir durum. Capcom yine şu iğrenç, bütün oyunu bulanıklaştıran "smooth" filtresini oyuna eklemiş ama neyse ki kapatılabiliyor.

JETON HAZNESİNE 20'LİK ZAR ATMAK

Chronicles of Mystara oyunlarının sevdiğim yanlarından biri de çizgisel olmayışı. At tepip, kız keserken masum köylünün biri gelip köyünün işgal altında olduğunu söyleyebiliyor size. Bu durumda ya köye yardıma koşuyor ya da yolunuza farklı bir rotadan devam edebiliyorsunuz. Oyunun sonunu veya hikâyesini değiştirecek büyük kararlar yok elbette ama, tek oyunda 4-5 farklı çizgi olduğunu görmek özünde hoş bir durum. Oyun Cadillac Dinasours veya benzer yapımlarla kıyaslanırsa kesinlikle çok çok zor ve ciddi anlamda odaklanma gerektiriyor. Öte yandan dört oyuncuya kadar desteklenen çoklu oyuncu modunun sinerjisi son derece sağlam. İnternet üzerinden oynayacağınız oyunlarda bir Cleric'in oyuna girip ne denli fark yarattığını gördüğünüzde gözlerinize inanamayacaksınız. Dungeons & Dragons'u bu denli zevkli yapan şeylerden biri de bu: Yıllarca kafamızda canlandırıp hayalini yaşadığımız oyunun, gözlerimizin önünde canlanıp bir forma büründüğünü görebilmek. Rol yapma elementleri olmasa da, kobold'ları goblin'leri ve hatta Lich'i görüp onlarla kapışabilmek son derece tatlı bir duygu.

Atari döneminin en sağlam iki oyununu tek pakette toplayıp, bir de üstüne internet üzerinden çok oyunculu mod eklemesine rağmen Chronicles of Mystara'ya 15 dolar vermek biraz gözünüzü korkutuyor olabilir. Yine de D&D'nin çocuksu ve eğlenceli ruh halini bu denli güzel anlatıp sunabilen bir başka oyun olmadığını belirtmeliyim. Hem eskinin hem de yeninin hatrına D&D her oyuncunun oynaması gereken bir yapım.



Kahraman ve yaratık tasarımları çok tatlı. Bilindik tasvirler yerine sanatçıların ne düşündüğüne önem vermişler ve ortaya oldukça sıradışı sonuçlar çıkmış.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İnternet üzerinden oyun desteği var ✔ Ekstra oyun modları ✔ Döneminin iki en iyi oyununu bir araya getiriyor ✖ Neredeyse hiç elden geçirilmemiş ✖ Yeni içerik sınırlı

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Zar olmasa da parmaklarımız yerinde hazır duruyor.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 14$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** capcom.com

INDIE

1 Monaco
2 Slender
3 Fist Puncher
4 Poker Night 2
5 Chivalry: Medieval Warfare

RİLEBİLİR

1 Fez (360)
2 BattleBlock Theatre (PS3)
3 Tokyo Jungle (PS3)
4 Don't Starve (360)
5 Papa & Yo (PS3, PC)

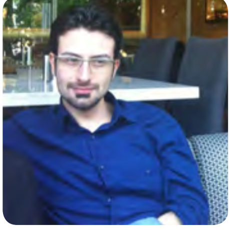
YARIŞMA:

ALIZINE JAM

Kendi başınıza küçük oyunlar yapıyorsanız veya en azından dergide bir işinizin gözükmesini istiyorsanız bu kutucuğu iyi okuyun. Önümüzdeki üç ay boyunca ne kadar küçük veya minimal olduğuna bakmadan yaptığınız oyunları **ali@oyungezer.com.tr**'ye gönderin, ben de tam sayfa inceleyeyim. Madem kendi dergimizi çıkardık, kendi oyunumuzu da inceleyelim ama değil mi?

atarak kopya koruma önlemlerini kaldırması üzerine Sony'nin cevabı gecikmedi. Microsoft'un aksine bir değil iki adım geri attıklarını duyuran yapımcılar, konsoldan 2 GB RAM'i çıkartıp, gamepad'deki tuş sayısını dörde indirdiler. Microsoft'unsa bu noktadan sonra Kinect 2'nin gözünü oyması bekleniyor.
Oyunculara "profesyonel oyuncu eşyası" adı altında malzeme kakalamayı ekmek kapısı bilmiş alet edavat üreticileri son ürünleriyle artık yok artık dedirtti. Profesyonel oyuncu gözlüğü, oyuncu içeceği gibi ilginçliklerden sonra ortaya çıkan profesyonel oyuncu oyuncusu görenleri şaşırttı. Oyunları sizin yerinize oynayıp iyi skorlar elde eden bu arkadaşın en büyük derdi, tahmin edilebileceği üzere, tuvalet sorunları.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ESKİ WoW LİDERİNDEN ÖZELEŞTİRİ

Geçen ay yeni konsollara ve oyunlara gömülmüşken Blizzard'ın eski neferlerinden Mark Kern'in (WoW, WarCraft 3, StarCraft, Diablo II) mmorpg.com'a yazdığı blog dikkatimi çekti. Şu anda Red 5 Studios'un kurucus olan Kern, zamanlamayı yeni açık dünya MMO shooter'ı "FireFall" öncesi olarak seçmiş olsa da sözlerinde ciddi bir doğruluk payı var. Kern'e göre devasa online oyunları casual oyuncuların erişebileceği, rahat oynayabileceği bir yapıya sokmak bu oyun türünü öldürdü. Kern, her şeyin *"EverQuest ve Ultima Online günlerindeki niş online oyunculuğu daha erişilebilir yapmaya çalışma"* ile başladığını söylüyor.

"Ben WoW takımını yönetirken erişilebilirlik mantra idi. Oyuncular için en kolay ve en sezgisel arabirimi bulabilmek için çok çalıştık. Çok sayıda görev oluşturarak oyuncuların bir sonraki yapacağı şeyi düşünmemelerini sağladık. Fakat bu da yetmedi. Daha da fazla casual oyuncuya ulaşabilmek için görev izleyiciler eklendi, her paketle eski içerikle level'lanması kolaylaştırılarak yeni içeriğe daha kolay geçiş sağlandı. Yeni eklentinin ilk görev hediyeleri eski paketteki raid eşyalarını şaka haline getirdi. Seviye atlama eğrisi herkesin daha hızlı son seviyeye ulaşmak için mücadele ettiği bir yarışa döndü. Eğer çok hızlı level'layıp akşam oyundan çıkmadan level 20 eşyalarını eskitecekse neden bu eşyalara kasılsın ki? Ve işe yaradı. Oyuncular sürüler, milyonlar halinde geldiler. Fakat neye mal oldu bu? Bazen WoW'a bakarak düşünüyorum da biz aslında bir oyun türünü öldürdük."

Kern'in özeleştirisinin birçok noktasına katılmamak elde değil. Ultima Online, EverQuest ve Dark Age of Camelot gibi dinozor oyunları oynayanlar başarı hissinin nasıl verildiğini anımsayacaktır. Fakat WoW'daki (kaba tabirle) halka inmenin bu oyun türüne ilgi ve yatırımı artırdığı da bir gerçek. Önemli olan buradan sonraki dengeyi tutturabilmekti. Blizzard stratejik bir kararla aynı yoldan devam etti ve kemikleşmiş kitlesini korudu. Taklit etmeye çalışan



ve üzerine dikkate değer bir şey koyamayanlar ise silindi gitti.

Kern'in sözleri tüm oyun severler için ders niteliğinde: *"Görevler bu kadar basit ve kolay erişilebilir olunca, yapımcı daha zengin görevler ve içerik üretmek için motive olmaz; ne de olsa yaptıkları şey göz açıp kapayıncaya kadar bir köşeye atılacaktır."*

Yazının tamamını ***mmorpg.com****'daki "Have MMOs Become Too Easy?"* başlığında okuyabilirsiniz.

KISA KISA KISA...

> İsveç "Şans Oyunları Kurumu" LAN partilerin ve online turnuvaların kumar makinalarından farkı olmadığını savunarak buna göre vergilendirilmesini talep etti. Bu nedenle internet kafeler, tüketici hakları grupları ve kamu kurumları arasında sürtüşmeler başladı.

> Blizzard, WoW Mobile Armory'ye Authenticator'suz giren oyuncuları güvenlikleri için uyardı.

> F2P Neverwinter Online resmi olarak hayatına başladı. Açılış ile beraber cüce şehri Gauntlgrym kapılarını level 60 oyunculara PvE ve PvP seçenekleriyle açtı. Önümüzdeki aylarda Fury of the Feywild adlı geniş içerik güncellemesi gelecek.

> World of Tanks yıl içinde Xbox 360 için de erişilebilir olacak.

> Steam Trading Cards betası tamamlandı, sistem hayata geçti.



OLD REPUBLIC'IN TEK EKSİĞİ TAMAMLANDI

SW: Old Republic'e gelen 2.3 yamasıyla birlikte yeni yol arkadaşımız Treek aramıza katıldı. Böylece takımımızdaki Ewok pozisyonu da dolmuş oldu. Treek bize sonsuz saygısının yanı sıra iyileştirme yetenekleriyle sempati toplayacaktır. Treek'i yanımıza almak karşılıklı saygıdan fazlasını gerektiriyor: 1 milyon kredi ve level 40 legacy kadarını. Bunlara sahipseniz 2.3 yaması yayınlanınca filonun güneyindeki Cartel Bazaar'a gidebilirsiniz. Yapımcı Cory Butler isteyen oyuncuların cartel puanı ile de Treek'e sahip olabileceğini belirtiyorlar. Gerçek parayla Treek'in hizmetine sahip olabilirsiniz ama ruhuna asla.

"THERE IS ONLY WAR"A
YENİ BİR BAKIŞ AÇISI

E3'te herkesin gözü türlü türlü oyundayken benim asıl merakım, THQ dara düştükçe kuşa dönen, kırpıla kırpıla online destekli bir tek kişilik oyun haline gelen Warhammer 40K Online'ın (Dark Millenium) geleceğiydi.

Gelen yeni haberlerle THQ'nun gidişindeki hayırlı sonucun W40K Online -yeni adıyla *Eternal Crusade*- olduğuna karar verdim. Yeni yapımcı daha çok Disney patentli oyunlardan hatırlayabileceğiniz, Kanada merkezli Behavior Interactive. Bu firmanın yaptıklarından çok, projenin başına getirdiği Miguel Caron stüdyonun şefi Miguel Caron'un başarılı Funcom geçmişi (Anarcy Online ve Age of Conan'ı kastediyorum, The Secret World'ü saymayın) ümit veriyor. Caron'a yoğun tacizlerim sonrasında aldığım bilgiler gerçekten iştah kabartıcı.

PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanan oyunda her biri tekli-sunucu teknolojisinden faydalanan çok sayıda gezegen olacak. Caron'un aklında W40K evrenindeki muazzam kalabalıktaki savaşları canlandırabileceğimiz bir yapı var. Kendisi bunun tasviri için "Bildiğiniz en büyük online oyundaki savaşları anımsayın; şimdi onu ikiyle çarpın!" diyor.

HANGİ SLUGGA ALMIŞ BİR CHAOS SPACE MARINE'İ ?

Oyunda başlangıçta dört oynanabilir ırk bulunacak. Bunlar şaşırmayacağımız şekilde Space Marine, Chaos Space Marine, Ork ve Eldar. Kendi ırkımızın yörüngedeki saldırı kruvazörlerinden birinde başlayacağımız oyundan arkadaşlarımızın savaş gemilerine (loncalarına) geçmek ve buralardan ticaret yapmak mümkün olacak. End-game'de bu gemiler gezegen yüzeyine ateş edecek ve büyük savaşlara katılabilecek.

Oyunun ekonomik modeli *Eve Online*'ı andıracak; para birimi Requisition puanları olacak. Silah ve zırh çeşitleri biriktirilen requisition puanları ile temin edilirken iyi bir ekipman için deneyim ve rütbe gerekecek.

Eternal Crusade'in ödeme modeli belki de W40K evrenine en çok uyacak model. Modelden bahsetmeden önce nedenini söyleyim: *Dawn of War 2* oynayan W40K severlerin en büyük şikayetlerinden biri lore'daki dengelerin oyun dinamiklerine bir türlü yedirilmemesiydi. Bir W40K sever, lore'a göre tek başına bir ordu olan Space Marine'in 2-3 Slugga tarafından indirilmesini ya da Wraithlord'un 2 Shoota'nın maskarası olmasını kabullenemez. İşte Eternal Crusade en büyük hamleyi burada yapıyor: Orklar bedava olacak ve tam bir F2P mantığı ile sunulacak. Buna karşılık diğer ırklar ücret karşılığında oynanabilecek. Yani SM, Chaos SM ve Eldar sayısız Ork ve Tyranid (yapay zeka) ile tam bir taktik savaşı ve can pazarı yaşanacak. Orklara karşılık ücretli ırklarda düzenli, taktiksel ordularda başarıya dayalı bir rütbelendirme olacak. Oyun başarılıya dayalı rütbelendirme sistemi ile savaşlardaki başı boşluğu engellemeyi hedefliyor. Çavuşlar, takım liderleri, kumandanlardan yukarı doğru uzanan bir komuta zinciri ve en başarılı klan liderlerinden oluşacak, nihai bir yönetim konseyi ırkın hedeflerini belirleyecek. Daha ötesi oyunun konseye vereceği nihai amaca göre konsey üst yönetimi diğer oyunculara görevler verecek. Bu görevler iki hafta ila üç ay arasında sürecek ve kazanan ırk gezegeni fethedecek. Bu arada gelecek içerik güncellemeleri çarpışmaları yeni bir gezegene taşıyacak.

KONSEYLER GEZEGEN İSTER

Eternal Crusade tahmin edebileceğiniz gibi PvP ağırlıklı bir oyun olacak. Fakat Caron PvE/RP oyuncular için de diplomatlar, zanaatkarlar ve diğer savaş dışı konumlar için bol bol görev ve konum olacağını söylüyor. Caron'a göre oyuncuların %70-80'i savaşta aktif rol oynamayı tercih edecek. Bir grup madenci 100 requisition karşılığında diğer oyunculardan koruma talep edebilecek veya durum kritik ise diplomatlar aracılığı ile konseyden destek isteyecek. Her konsey becerisine, katkısına ve parasına göre bir kahraman seçme hakkına sahip olacak. Kahraman süper güçleriyle savaş alanında fırtına gibi esecek; fakat dikkatle seçilmesi gerekecek.

Lore konusunda içiniz rahat olsun. Çünkü arka plan ve detayların hazırlanmasında GamesWorkshop'ın desteği ile 15 adet W40K ordusu ve chapter'larının Codex'leri baz alınıyor. Bu bilgiler 2015 sonuna kadar beklemeyi oldukça zor hale getiriyor ama o gücü Caron'un şu sözlerinde arayacağım: "Biz, yapımcılar ya da pazarlama için bir oyun yapmıyoruz; biz bu oyunu Warhammer fanları için yapıyoruz."

Önemli notlar...

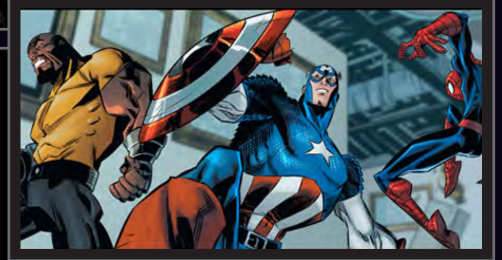
> Yapımcının web sitesinde görebileceğiniz üzere oyun çıkana kadarki zaman 9 faza ayrılmış. Burada aldığınız bilgilerin bir kısmı ikinci faza ait.

> Necron yapımcı ekibin favori ırkı olduğundan daha duyurulmamış ek paketlerde görmeyi bekleyebiliriz.

> Yapımcılarla yapacağım daha detaylı röportaj için oyun ve lore'un oyundaki uygulanışıyla ilgili her türlü sorunuzu benim üzerimden iletebilirsiniz. Pek memnun olurum.



HEROES



WOLVERINE'DEN ŞİFACI OLMAZ -ALİ SEZGİN

OYUN KAVRAMININ özellikle DVO'lar sayesinde ne kadar değiştiğini düşünmek, bir süre sonra insanın başını ağrıtmaya başlıyor. Bir dönem değişik dünyalara, hikâyelere açılan kapılar konumunda olan oyunlar artık raid, zindan, günlük PvP kotası gibi sorumluluklar sayesinde pek çoğumuz için ikinci bir işe dönüştü. Bu konuda kimi suçlamak gerektiğini bile saptamakta zorlanıyorum; bağımlılıklarımızı fark edip bunun üzerine giden yapımcılar mı, yoksa farklı yapımları ve denemeleri reddedip kılıç – kalkan - ejderha üçlemesiyle girdiğimiz saplantılı ilişkiyi bir türlü sonlandıramayan bizler mi daha suçluyuz? Ortamlarda *Diablo*'yu yapan adam olarak ün yapan David Brevik'in, biraz da "Diablo'msu" denebilecek oyunu *Marvel Heroes* da işte bu geleneğin ürünü. Aslında *Marvel Heroes* hakkında çok şey söylenebilir ama benim başlamak istediğim yer, oyunun yapısından kaynaklanan "farklılığı". Siz bu kelime yerine başka bir şey de koyabilirsiniz tabii ama 40 tane Wolverine'in bir olup zavallı tek bir Green Goblin'e saldırdığı bir oyuna ben her şeyden önce *farklı* derim.

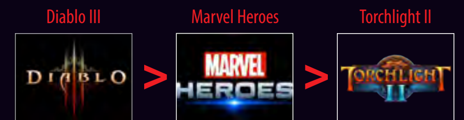
Marvel Heroes oynaması bedava bir aksiyon rol yapma DVO'su. Oyun Marvel evreninde geçiyor ve tahmin edebileceğiniz üzere buranın süper kahramanları ve kötüleriyle haşır neşir olmamızı sağlıyor. Bu tarz evren oyunlarında, kendi karakterimizi yaratıp bir anda ortaya çıkan isimsiz yeni bir kahraman rolüne bürünürdük, buradaysa ortada 50 tane aynı karakterden olmasına aldırmadan, ünlü süper kahramanların kimliklerine bürünüyoruz. Oyunun free2play olmasından dolayı başta sadece beş -nispetten önemsiz- kahramanla başlıyor oluşumuzun da buna etkisi var elbette. Dilerseniz farklı süper kahramanları oyunun marketinden parayla satın alabilirsiniz veya oyun içinde döveceğiniz süper kötülerden oldukça düşük bir ihtimalle düşmesini umabilirsiniz.



THING-TANK

Ortalıkta aynı süper kahramandan yaklaşık 50 tane gezmesini garipsememeye başladığınızda oyuna da alışmış olacaksınız. Zaten *Diablo*, *Titan Quest* veya benzer kafada bir oyun oynadıysanız mekaniklerin hemen hemen aynı olduğunu anlamanız zor değil. *Marvel Heroes* iyi dengelenmiş veya takım oyunu düşünülerek yaratılmış bir oyun değil, ancak bunu anlamak için oyunda biraz vakit geçirmek gerekiyor. Zira oyunda Storm ve Thing gibi hasar vermek yerine sadece düşmanları yavaşlatıp bir arada tutmaya yarayan kahramanlar var. Ne işe yaradıklarıysa bir başka sorun. Karakterinizin ne kadar güçsüz olduğunu ancak tek başına kaldığında fark ediyorsunuz ki bu hoş bir durum sayılmaz. Oyunun zindanları beş kişilik, meydanlarsa alabildiğince oyuncuyla dolu olduğu için bu o kadar da göze batmıyor. Sorun, saatlerinizi harcadığınız kahramanın içten içe aslında hiçbir işe yaramadığını bilmek. Oyundaki denge sorunu PvP kavramı yüzeysel olduğu için çok da önem taşımıyor ama o kadar kasıp uğraştığınız karakterin aslında çöp olduğunu fark etmek çok hoş bir duygu değil.

Şöyle anlatayım: Manhattan'da gezerken köstebek adam moloid'lerin açtığı bir tünel bulup içine girmeye karar veriyorsunuz; *Marvel Heroes*

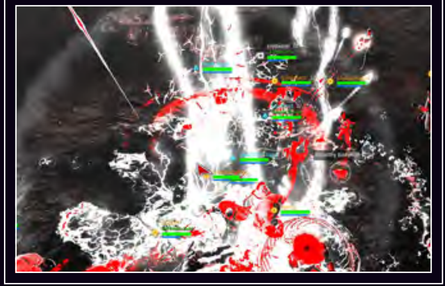




Zavallı Venom'un fazla bir şey yapabildiği de yok. Bir sağa bir sola salınıp replikler söylüyor zavallım.



Görsel olarak Marvel Heroes başarılı dursa da Diablo ve benzeri oyunlar kadar stilize değil.



sizi diğer oyuncularla eşleştiriyor ki bir bakmışsınız o oyunculardan biri tünelin ucuna doğru koşturarak oradaki bölüm canavarını dövüp bölümü bitirmiş bile. Hani nerede kaldı heyecan, nerede kaldı deneyim, nerede kaldı dayanışma hissi, takım oyunu... Bu arada o aşırı güçlü dediğim karakterlerin hiçbiri ne yazık ki oyunun başında bedava oynayabileceğiniz ana kahramanlardan değil. Hulk, Thor veya Rocket Racoon gibi karakterlerle "aşırı güçlü" olmak istiyorsanız yapabileceğiniz tek şey paraya kıyıp karakteri satın almak olacak. Zira oyun içinde karakter düşme oranı çok ama çok düşük, eh bir de onlar arasından asıl istediğiniz karakteri yakalamayı umuyorsanız bu olasılığın sabah metroya bindiğinizde Batman'le karşılaşma ihtimalinize yakın olduğunu bilmelisiniz.

Ne yalan söyleyeyim, benim genel anlamda DVO oynama sebebim, güzel zırh ve silahları kapıp çevremdeki oyunculara havamı atmaktır. Wolverine'in yeni pençeler takması veya Spider-Man'in maskesini değiştirmesi gibi durumlar söz konusu olmadığı için düşen kostüm ve silah parçalarının ne yazık ki görsel bir etkisi yok. *Diablo II*'de kullanılan eşyaların ya yetenek puanlarını belirli bir seviyeye getirmesi ya da mevcut puanları yükseltmesi gibi yan özellikler vermesi ise gayet tatlı bir özellik olmuş. Elinizdeki eşya ne kadar iyi olursa olsun kullanılan yeteneği güçlendiriyorsa veya farklı bir stili benimsediyseniz o durumda verdiği bonuslara bakmadan zırh değiştirmek mantıklı oluyor. *Diablo III*'ün de çok yakında benzer bir eşya sistemine geçeceğini hatırlarsak, aslında *Marvel Heroes*'un bu konuda ne kadar doğru bir yol izlediğini daha iyi anlamak mümkün.

Oyunun açık dünyasında çoğu durumda yapacak fazla bir şey olmuyor. Ara sıra ortaya çıkan "Olaylara" katılıp topluluk olarak tematik görevlere katılabilir veya ara sıra ortaya çıkan süper kötülerle kapışabilirsiniz. Açık dünyanın genel olarak oyuncu kalabalığı ve takım oyunundan eser taşımaması yüzünden çok da eğlenceli olmadığını söylemek zorundayım. Tam Sadettin Teksoy misali "Canavar Avcılığı" yapıyorum, hop SHIELD'dan mesaj geliyor: "Gorgon bölgende ava çıktı, masum insanlara katanasıyla saldırıyor. Onu bir tek sen durdurabilirsin." Bunu duyunca insan gaza geliyor elbette, koskoca Cable'ım, illa ki bana ihtiyaç duyacaklardı. Lakin olay mahalline vardığımda gördüğüm manzara farklı bir hikâye anlatıyor. Zavallı Gorgon'un arkasında 3 Hulk, 7-6 Wolverine, onlarca Storm, Daredevil falan derken zaten ne olup bittiğini anlamak bile mümkün değil. Gorgon da orada sağa sola kaçıp ara sıra çevresindekileri taşa çeviriyor en fazla. Ben de arkadan lazer tabancamla birkaç ışın salladım ama herkes gibi orada sadece düşecek bonus madalyonun peşinde olduğum aşikardı.

SÜPER GÜCÜM OYUN OYNAMAK

Marvel Heroes'un oyun içi paralı içeriklerle desteklenen bedava bir oyun oluşu, son dönemde abonelik tabanlı DVO'ları oynayan oyuncuların kafasında soru işaretleri yaratmıştır elbette ama rahat olun; para harcandığında oyuncuya bariz bir avantaj sağlayacak herhangi bir eşya yok. Değişik eşyalar ve kostümler içeren şans kartları ve doğrudan kahramanlar haricinde, oyun içinde alınan deneyim puanlarını ve nadir eşya bulma ihtimalini yükselten iksirler de satılanlar arasında, ancak bunları almanın mantığı olmadığı gibi oyun sonu diye bir kavram olmadığından "en iyi eşyalara" sahip olduğunuzda büyük bir avantaj kazanmıyorsunuz. Son seviyeye ulaştıktan sonra yaptığınızsa, daha önce ziyaret ettiğiniz mekânların daha bir güçlendirilmiş hallerini temizlemek oluyor. Oyun sonu denilince insan ister istemez yeni içerik beklentisine giriyor, aynı şeyleri tekrar tekrar yaparak, günlük görev misali takılmak bana göre değil. Karakterimi geliştirdiğimi, diğer oyuncular arasından sıyrıldığımı görmek isterim ben. Sadece vakit öldürmeye hizmet eden bir iki şeyle yetinemem ve aynı durumun birçok oyuncu için de geçerli olduğunu düşünüyorum.

Burada saydığım sorunlar, ne yazık ki zamanla düzeltilecek veya dengelenerek adam edilecek türden şeyler değil. Bilinçli olarak paralı kahramanların bedava olanlardan daha güçlü yapılması, içeriğin tekrar etmesi ve oyun sonu içeriğinin sadece aynı görevleri tekrar tekrar yapmaktan ibaret olması oyunun kalitesini doğrudan etkiliyor. *Marvel Heroes*'a hiç para vermeden, standart karakterlerden biriyle (tavsiyem Hawkeye) baştan sonra bitirip bir daha oyunun yüzüne bakmamayı düşünüyorsanız, doğru bir yoldasınız. Ancak saatlerinizi ve hatta aylarınızı harcayacağınız yeni bir DVO arıyorsanız *Marvel Heroes* bu konuda beklentilerinizi muhtemelen ömrünün hiçbir evresinde karşılayamayacaktır. *Marvel Heroes* bir çizgi roman fanatiği ve sıkı bir *Diablo* oyuncusu olarak beni bile kendinden soğuttabiliyorsa, çok da heveslisi olmayan bir oyuncuya neler yapar, siz düşünün artık.

Oyunun hikâyesi hareketli çizgi roman denilen teknikle sunuluyor. Çizimler iyi değil ama seslendirmeler oldukça başarılı.

→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** Gazillion Entertainment → **Türkiye dağıtıcısı:** - → **Aylık Ücret:** Yok (F2P)
→ **Yaş sınırı:** 12+ → **Minimum sistem:** İdeal → **Önerilen sistem:** Süper → **Web sitesi:** www.marvelheroes.com

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ:
✔ Yetenek puanlarını artıran eşyalar ✖ İşe yaramayan çok fazla eşya düşüyor ✖ Çanta sınırlı ve büyütmek için para gerekiyor

GÖREV SİSTEMİ:
✔ Rastgele ortaya çıkan dünya görevleri ✖ Hemen hemen her şey, çıkan yaratıkları dövmekle alakalı

DÖVÜŞ SİSTEMİ:
✔ Basit, tıkla ve vur sistemi ✖ Diğer sınıflar ücretli olduğu için ne yaptıklarını anlamak mümkün değil

SINIF SİSTEMİ:
✔ Karakterleri ve özelliklerini düzgün yansıtan kahramanlar
✖ Kahramanlar arası denge yok

NE İYİ NE KÖTÜ?

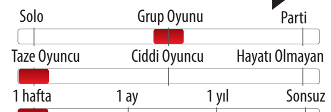
✔ Seslendirmeler başarılı
✔ Karakter seçimleri hoş
✔ Dünya ve düşman çeşitliliği fazla ✖ Ekranda ne oluyor anlamak mümkün değil ✖ Oyuncuyu bağlayacak içerik yetersiz
✖ Karakter dengeleri berbat

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★☆☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★☆☆☆
GRAFİK	★★★☆☆
SES VE MÜZİK	★★★☆☆
HİKÂYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★☆☆

Marvel'ı sağalım hatta öyle bir sağalım ki suyu çıksın bu işin oyunu olmuş.

6,5



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

THE LAST OF US OYUN DÜNYASINDA ÖYLE BİR İZ BIRAKTI Kİ, KOLAY KOLAY GEÇECEK GİBİ GÖRÜNMÜYOR. HÂLÂ OYNAMADIYSANIZ HIZLA EDİNMENİZİ, AZAR AZAR OYNAYIP TADINI ÇIKARMANIZI TAVSİYE EDERİM. BU ARADA, GUNPOINT'İ DE BOŞ GEÇMEYİN HA!

FPS (First Person Shooter)



METRO: LAST LIGHT
PC, PS3, 360

Ukrayna'nın soğuk bir kentinde, ısınamadıkları için dipdibe çalışıp üç yılda hazırladıkları oyun, listelerin en başına geçtiğinde 4A Games çalışanlarının yaşadığı haklı gurura şahit olmak isterdim. Onun onda biri bütçeyle yapılmış olsa da, ortaya çıkardıkları oyun neredeyse BioShock Infinite'in kalitesine ulaşacakmış. FPS sevenleri bu son ışığa bakmaya davet ediyoruz.

BioShock Infinite
PC, PS3, 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.

Shootmania Storm
PC
Pro-oyuncular için yapılmış, safkan bir multiplayer FPS. Trackmania'nın yapımcıları online arenalara yeni bir şampiyon kazandıracak gibi.

Far Cry 3: Blood Dragon
PC, PS3, 360
Aynı ismi taşıyan iki oyunun birden FPS listemizde olması çok ilginç. Ama Blood Dragon o kadar farklı bir deneyim ki, Far Cry 3'le birlikte yer almasında sakınca yok.

Far Cry 3
PC, PS3, 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.

Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Klasik
Battlefield 3 Premium
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Şu saatten sonra alacaksanız, tüm DLC'leri içeren Premium paketi tercih etmelisiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



PERSONA 4 GOLDEN
PS Vita

PlayStation 2'nin unutulmaz oyunu Persona 4'ün PS Vita için tamamen yeniden yapılmış versiyonu Persona 4 Golden. Dokular ve grafiklerin elden geçmiş olması yetmediği gibi, tıka basa yenilik ve yeni içerikle de dolu. J-RYO türünün en önemli örneklerinden birisi olan Persona 4'ü, eğer PS Vita sahibiyseniz, sakın kaçırmayın.

Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.

Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik
The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



THE LAST OF US
PS3

Bazı oyunlar vardır, mutliplayer moduyla yıllarca eğlenebilirsiniz, Quake gibi, StarCraft gibi. Bazı oyunlar vardır, size öyle anlar yaşatır ki, izini üstünüzden atamazsınız yıllarca, Sanitarium mesela... Bir de The Last of Us gibi oyunlar vardır. İlk anından sizi bir başka dünyaya sokar, sonra bir bakmışsınız, Credits ekranına bakıyor ve "Bitti mi şimdi? Bir daha karşılaşmayacak mıyız sizinle?" diye, 15 saatlik arkadaşlarınıza veda ediyorsunuz yaşlı gözlerle... The Last of Us, işte böyle bir oyun.

Yeni
Deadpool
PC, PS3, 360
Çılgınlığın zirvesini zorlayan Deadpool, şahane bir oyun değil belki... Ama benzeri bir oyun bulmanız da pek olası değil söyleyelim. Güleceksiniz, hem de çok!

Yeni
Persona 4 Arena
PS3, 360
Ünlü bir Japon RYO'sundaki karakterleri alıp bir dövüş oyunu haline getirmek alışılmadık bir uygulama değil. Ama sonuç pek seyrek bu kadar iyi oluyor.

Injustice
PS3, 360
Mortal Kombat'ın yapımcılarından, DC Comics süper kahramanlarını birbirine kırdıran bir dövüş oyunu. Joker'le Süperman pataklamak için ideal ortam.

Tomb Raider
PC, PS3, 360
Esrarengiz olaylar, acımasız düşmanlarla ve doğaya karşı hayatta kalma mücadelesi önceki oyunlarda olmayan seviyede bir gerçekçilikte verilmiş. Aramıza yeniden hoş geldin Lara.

God of War: Ascension
PS3
Kratos'un bu nesildeki son macerası, biraz kendini tekrarlar nitelikte olsa da, multiplayer özellikleriyle ve klasik GoW şiddetiyle oynanmayı hak ediyor.

DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.

Deadpool'u gördünüz... Onun haricinde oyun dünyasının sizce en çılgın karakteri kim?

1. *Saints Row serisinden Johnny Gat. -SARP*
2. *Klişe bir cevap olacak biraz ama Joker. -ONUR*
3. *Gördüm, GLaDOS. -EMİR*
4. *Tabii ki Sam&Max'in Max'i! -İHSAN*
5. *Benim kalbimin daimi delisi Tommy Vercetti'dir! -BERKAN*

Deliliği en iyi işleyen oyun hangisiydi sizce?

1. *Espritüel anlamda delilik ise oyumu Saints Row'dan yana kullanırım. Ciddi anlamda delilikse eğer, Sanitarium diyebilirim. -SARP*
2. *Milkman'in paranoyasına ortak olduğumuz Psychonauts benzersiz bir oyundu. -ONUR*
3. *Thrill Kill (iyi işlenmek mi bilemem ama bu kadar ön planda olduğu diyebilirim). -EMİR*
4. *Call of Cthulhu Dark Corners OE ile Sanitarium arasında gidip geliyorum. Deli gömleğim nerede benim? -İHSAN*
5. *Manhunt! -BERKAN*

Ve hangi oyun sizi delirmenin eşiğine getirdi? Nasıl?

1. *MGS 2! Gecenin 4'ünde saati algılayıp "Yarın okulun yok mu senin" diye yazması kanımı dondurmuştu. -SARP*
2. *The Witcher beni (sinirden) delirmenin eşiğine getirmişti. İlk defa bir oyunda en güçlü olmadığımı bana hissettirmişti. -ONUR*
3. *Clock Tower 2. İlk bölümünde takılmıştım, oyunda bug vardı ve geçemediğim için de sürekli rüyalarıma giriyordu. -EMİR*
4. *Caesar 3... Su kemeri yaparsın açız derler, tarla yaparsın fakiriz diye bağırırlar, onu yaparsın başka şey isterler. -İHSAN*
5. *Refleks gerektiren oyunlar beni köpürtüyor. Hotline Miami oynarken sinirden klavyeye attığım yumruk, Space tuşunu çatlattı. :(-BERKAN*

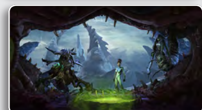
STRATEJİ



Company of Heroes 2
PC
Yedi yıl beklediğimize değdi mi? Valla, çok büyük değişiklikler yok oynanışta, ama zaten mükemmel olan bir şeye daha ne eklenebilirdi ki?



Anomaly 2
PC
Kule savunması tarzı oyunları tersine çeviren ve "kule saldırısı" diye bir tür icat eden Anomaly, üçüncü oyunuyla devam ediyor.



StarCraft II: Heart of the Swarm
PC
Belki de SC2'nin üçe bölünmüş olması iyi oldu. Kerrigan'a odaklanan yeni hikâyesi ve multiplayer yenilikleriyle SC2'ye can verdi HotS.

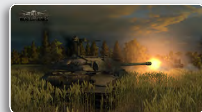


XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360, iOS
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



SimCity
PC
Kapanan her yolda Belediye Başkanı'nı sevgiyle ananlar için, kendi şehrinizi kurup dilediğiniz gibi yönetme imkanı geri döndü.

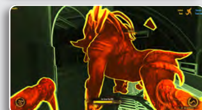
DVO & ONLINE



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

AYIN ALTIN OYUNU



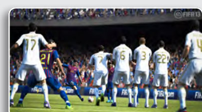

Company of Heroes 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Boşuna "E3 kapıdan baktırır, eski konsol yaktırır" dememiş atalarımız. Şahane oyunlar yağıyor E3 sonrası.

TEMMUZ '13	
Chemical Spillage Simulator	3DS
Civilization V: Brave New World	PC
DARK	PC, 360
Dynasty Warriors 8	PS3, 360
Mario & Luigi: Dream Team Bros.	3DS
New Super Luigi U	WiiU
Pikmin 3	Wii U
Project X Zone	3DS
The Smurfs 2	PS3, 360, WiiU
AĞUSTOS '13	
Castlevania: Lords of Shadow	PC
Disney Infinity	PS3, 360
Europa Universalis IV	3DS
Killer is Dead	WiiU
Lost Planet 3	PC
Pikmin 3	WiiU
Rayman Legends	PC
Saints Row IV	PC
The Bureau: XCOM Declassified	PC
The Wonderful 101	PC
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	PC
EYLÜL '13	
Disney Infinity	PS3, 360, WiiU, 3DS
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	PS3
Lost Planet 3	PC, PS3, 360
Madden NFL 25	PS3, 360
One Piece: Pirate Warriors 2	PS3
Rambo: The Video Game	PC, PS3, 360
Rayman Legends	PS3, 360, WiiU, PSV
Saints Row IV	PC, PS3, 360
Tales of Xillia	PS3
The Bureau: XCOM Declassified	PC, PS3, 360
The Wonderful 101	WiiU
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	PC, PS3, 360

SPOR & MENAJERLİK



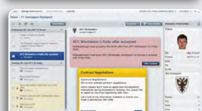
FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



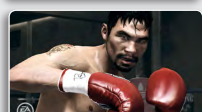
PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

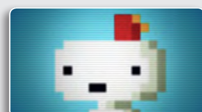


Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

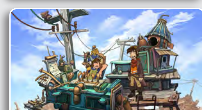
MACERA & BULMACA



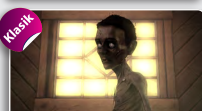
Fez
PC, 360
Minicik, fesli bir karakterin pikselli dünyasına girmez miydiniz? Bir platform/bulmaca oyunu olan Fez'in dünyasına giriniz, ama çıkışı bulmak kolay olmayacak :)



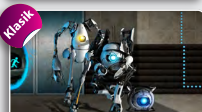
The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.

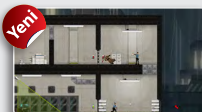


The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

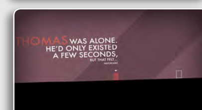
BİR GARİP OYUNLAR



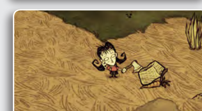
Gunpoint
PC
Acayip zıplamanızı sağlayan bir pantolonunuz olsa ne yapardınız? Tabii ki silah üreticisi şirketler arası bir komployu ve bir cinayeti çözmeye çalışırsınız!



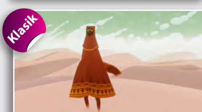
Monaco: What's Yours Is Mine
PC, 360
Bir hırsızlık oyunu olan Monaco, tek başınıza oynarken zor. Ama esas zevki dört kişi oynayınca çıkıyor. Ekipten birisi bir hata yaptı mı oturun ve eğlenceyi izleyin.



Thomas Was Alone
PC, PS3, PS Vita
Karakterli birkaç çubuğun hikâyesini, şahane bir seslendirme eşliğinde oynamak ister misiniz?



Don't Starve
PC
Terraria benzeri bir yapıdaki Don't Starve'da amacınız aç kalmamak. Ama siz yiyecek bir şey ararken, sizi yemek için bekleyenleri hiç düşündünüz mü?



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



ORGANİZE SANAYİ



TEMMUZ CUMHURİYETİ

Yeni bir ay daha başladı. Muhtemelen sıcak olacak, muhtemelen yine saçma bir ay olacak. Bazı şeyler iyi kötü bir şekilde sonuç bulacak, pek çok şey belirsizliğini koruyacak.

Aramızdan ayrılanlar olacak, belki aramıza yeni katılanlar da. Bilmiyorum. Sanayi, bambaşka ürün ve dosyalarla aydan aya farklı şeyler söyleyen ama aslında en iyi bildiği işi yapmaya devam eden bir yer olacak. Belki şans bize de gülecek ve hayatımızı değiştiren, farklı mutluluklar yaşatan bir ay olacak temmuz. Belki de tam tersi; öyle şeyler olacak ki hayata küseceğiz, kim bilir. Kimilerimiz tatile çıkacak, stres atacak. Kimileri evinde pinekleyecek, yatacak. Kimisi sevdiğiyle buluşacak, kimisi sevdiğinin alnına veda busesi koyacak...

Ayın başında yazıyorum bunları. O nedenle hangisinden nasipleneceğimi bilmiyorum daha. Bilmek de istemiyorum açıkçası (ama tahminlerim var).

Hoş geldiniz. Siz boş verin bunları, içeriye doğru buyurun. Ne zamandır bildiğim, bazılarını yeni öğrendiğim, bazılarını da sizden öğreneceğim şeyler var konuşmak istediğim.

Bir haftadır çalıyor: Kitaro - *Yamadashi*

- YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



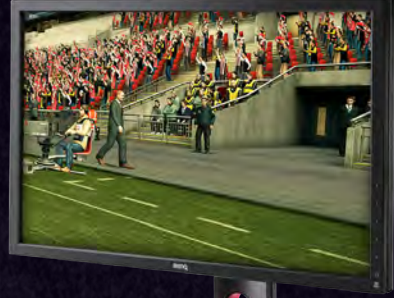
ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech







BenQ XL2410T



Aerocool Touch 2000



Intel Core i7-990X



Aerocool Strike-X 1100W



Akasa Venom Voodoo



Geil Evo Corsa



Akasa Venom Toxic



Asus Matrix Platinum GTX 580



Logitech G9x



Logitech G930



Aerocool Strike-X



Team Xtreem S3 120 GB



Asus Maximus IV Extreme Z



Logitech G510



WD Black



Logitech Z906

LG Nexus 4

DEĞER Mİ GOOGLE, DEĞER Mİ TÜRKİYEM? -EREN OKKA

GOOGLE'IN ANDROID İŞLETİM SİSTEMİNE sahip mobil cihazlardan oluşan Nexus ailesi şu an farklı boyutlarda üç ürüne ev sahipliği yapıyor: Asus tarafından üretilen Nexus 7 (7" tablet), Samsung tarafından üretilen Nexus 10 (10" tablet) ve LG'nin ürettiği Nexus 4 (4,7" telefon). Doğruyu söylemek gerekirse Nexus ailesinin geleceği biraz bulanık. Bir medya paylaşım cihazı diyebileceğimiz Nexus Q rafa kaldırıldı, akıllı telefon tarafındaysa bu yıl Google yeni bir Nexus çıkarmak yerine Samsung ile anlaşarak Galaxy S IV Google Edition'ı duyurdu. iPad mini 2'ye rakip yeni bir Nexus 7'nin gelme ihtimali, bir Nexus 5'in gelme ihtimalinden şu an için daha yüksek görünüyor. Fakat her halükarda Nexus 4 halen cazip bir ürün ve geç de olsa bizden ufak bir incelemeyi hak ediyor.

CEBE GİRENİN FAYDALARI

Qualcomm Snapdragon S4 Pro işlemci, 2GB bellek ve 1280x768 ekran çözünürlüğüyle performans bakımından geçen yılın üst seviye akıllı telefonlarına denk, 2013'ünkilerin gerisinde diyebiliriz Nexus 4 için. Günlük kullanımda her şey olabildiğince hızlı. Tasarımı da bir harika: Gayet ince (9,1mm) ve sağlam duruyor. Arka yüzeyin ışığa göre parıldayan nokta nokta görüntüsü çok hoş. Arka yüzeyi cam, kaygan, sabit; yani pil değişim imkânı yok. Pili akıllı telefon standartlarına göre ortalama performans sergiliyor, nasıl kullandığınıza bağlı olarak 1-2 gün arası idare ediyor.

Nexus 4'ü cazip kılan en önemli özellik, "saf" Android ile geliyor olması. Hani diğer firmalar işletim sistemini kendine göre düzenler ve içine kendi uygulamalarını sokuşturur ya, işte Nexus 4'te bunların hiçbiri yok. Android işletim sisteminin en yeni sürümü 4.2 (Jelly Bean) en sade, en temiz haliyle sizi karşılıyor. Güncellemeler de doğrudan Google'dan geldiği için yeni bir Android sürümü çıktığında başka marka telefon sahiplerinden önce ediniyorsunuz.

CEPTEN ÇIKANIN HADDİ HESABI

Nexus 4, çok büyük bir avantajını ne yazık ki Türkiye satış fiyatıyla yitiriyor. 16GB'lık ürünün Google Play üzerinden ABD satış fiyatı 349$ (yaklaşık 680TL) iken, aynı ürün ülkemizde 1400TL'den çıktı ve şimdilerde 1300TL civarına satılıyor. Vergisi şusu busu bir yere kadar anlaşılır, ama iki katını ödemek de insana doğrusu biraz koyuyor. Nexus 4 iyi bir telefon ve tertemiz bir Android deneyimi yaşamak isteyenler için özel tercih sebebi. Daha makul bir fiyata yakalarsanız, kaçırmayın.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Saf Android deneyimi, çekici tasarım
Eksiler: SD kart girişi yok, pil değişim imkânı yok, LTE yok
Üretici: LG www.lg.com/tr
Dağıtıcı: Başarı Elektronik www.basari.com.tr
Fiyat: 1300 TL (KDV dâhil)

Saving screenshot...
CPU-Z
SOC | SYSTEM | BATTERY | SENSORS

Name	TI OMAP 4460 @ 1.20 GHz
CPU Architecture	ARM Cortex-A9
Cores	2
Revision	r2p10
Process	45 nm
Clock Speed	350 MHz - 1.20 GHz
Core 0	1200 MHz
Core 1	1200 MHz
CPU Load	68 %
GPU Vendor	Imagination Technologies
GPU Renderer	PowerVR SGX 540

CPU-Z, Android için Piyasada

DONANIM DÜNYASININ VAZGEÇİLMEZİ ARTIK CEPLERİMİZDE

Windows kullanan sistemimiz hakkında pek çok detaylı bilgi veren CPU-Z, artık Android için de piyasada. Android işletim sistemi kullanan her türlü cihazınıza ücretsiz olarak yükleyebileceğiniz uygulama ile telefonun ya da tabletin markası ve modeli, mimarisi, çekirdek sayısı, çekirdeklerin saat hızı, bellek kapasitesi, depolama ve batarya bilgisi, ekran çözünürlüğü gibi bir ton veriye kolayca ulaşmanız mümkün. En az Android 3.0 işletim sistemi isteyen uygulamayı Google Play'den bedavaya edinebilirsiniz.







Nokia'nın 41MP'lik EOS'u Görüntülendi

ÖNCE FOTOĞRAFI, SONRA VİDEOSU SIZDI

Kamera özellikleri açısından hayatımda gördüğüm en hoş cihaz olan Nokia PureView 808'in devam modeli olarak adlandırabilir miyiz bilmiyorum; ancak Nokia'nın 41MP'lik, Windows Phone 8 işletim sistemi kullanan EOS'u gümbür gümbür geliyor diyebilirim. Meraklısı da çok, bekleyeni de. Ve tabii sızıntıları da... Öncelikle çeşit çeşit resimleri sızan telefon, son olarak bir videoda da görüntülendi (görseller leş gibi olduğundan Erden buraya koymama izin vermiyor görselleri, ühü (görselde Lumia 920 var)). Tüm görüntüler, video ve sızan bilgilere göre telefon şu özelliklere sahip olacak: 32GB hafıza, -bilindiği üzere- 41MP'lik kamera, görüntü sabitleme teknolojisi, LED + Xenon flaş ve -yine bilindiği üzere- Windows Phone 8 işletim sistemi. Tasarım açısından ön yüzü Lumia 920'yi andırsa da, PureView'un mirası olan arka kısımdaki dairesel çıkıntı göze çarpıyor. Lumia 920'den ağır olacağı da aşikâr. Bakalım. Videoyu izlemek için de sizi şöyle alalım: bit.ly/14FS3CR

Philips Mira (M5501WG38)

GELECEKTEN GELEN TELEFON... -YİĞİT DOĞRU



DOĞRU
Organize Sanayi'de uzun zamandır masamı süsleyen Philips Mira'yı, sonunda bir boşluk bulup bu sayfalarda konuk etmeyi başardım. Farklı oldu, güzel oldu. Organize Sanayi, bir ilke daha sahne oldu.

ANCAK
Ancak başımda bir de tehdit oluştu Mira yüzünden sevgili oyungezer. Finans müdürümüz Ateş, "O telefonu benim oraya mı taksak, ne yapsak?" sorusuna olumlu bir yanıt bulamayınca "Bak ay başı geliyor, ona göre" gibisinden tehditler savurmaya başladı (korkuyorum).

Ama değer be oyungezer. Mira, masanın üzerinde bir telefon gibi değil de sanki bir modern sanat eseri gibi duruyor çünkü. Ahize ile telefonun gövdesi görünüm ve boyut açısından aynı şekilde tasarlandığı için, hiç bilmeyen birine Mira'nın telefon olduğunu söylerseniz ilk başta inanmayabilir. Görsellerden de görüyorsunuz zaten, daha fazla konuşmama gerek yok sanırım.

KALİTELİ MALZEME, SAĞLAM PERFORMANS
Benim odam üçüncü katta olduğundan, yemek için vesaire zemin kata inmem gerekiyor ara ara. O sıralarda, gerektiği zamanlarda Mira'yı da yanıma alıyorum. Şöyle söyleyeyim, "çatır çatır" olmasa da çekiyor telefon. Bir yerden bana telefon geldiğinde haberim oluyor böylece. Ancak görüşmeyi rahatlıkla yapmak için ikinci kata çıkmam gerekiyor ara ara, belirteyim (resmi değerler iç mekânda 50m, dış mekânda 300m). Aynı kattayken ise hiçbir sıkıntı yok. Kısacası iki katlı ofisiniz veya evinizde rahatlıkla kullanabilirsiniz kendisini.

Beyaz arka aydınlatmalı 1,6"lik iki satır grafik ekranı gayet okunabilir olan telefonun kablo yönetimi çok iyi. 100 isimlik telefon rehberi, 50 girişlik arama kaydı, 10 adet polifonik zil sesi, 16 saate kadar konuşm, 250 saate kadar bekleme süresi (telefonu bir cuma günü şarja takmadan bıraktığımda, pazartesi gününde hâlâ çalışıyordu), ECO+ modu, tuş kilidi de cabası. Menünün Türkçe olduğunu, dörde kadar ahize desteği bulunduğunu ve malzeme kalitesinin üst düzey olduğunu da belirtmeliyim.

KISACASI
Kısacası elimizde gayet başarılı bir ürün bulunuyor. Uzun zamandır yazmak istediğim, ancak bu aya kısmet olan Mira'yı kimselere vermeyeceğim! Korkmuyorum! #direnmira, #direneditör



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Şık, malzeme kalitesi yüksek
Eksiler: Yok
Üretici: Philips www.philips.com.tr
Dağıtıcı: Türk Philips Ticaret A.Ş. www.turkey.philips.com
Fiyat: 150TL (KDV dâhil)



Lenovo IdeaPad Yoga 11

NEREYE ÇEKERSEN ORAYA DÖNEN TABLET -YİĞİT DOĞRU



SİNİRLİYİM SAYIN OKUR. Çok sinirliyim. Bu incelemeyi bitirmek üzereyken kesilen elektiriğe, inceleme boyunca bir kez olsun "CTRL+S"ye basmayan parmaklarıma, herhangi bir suçu olmasa da Open Office'e sinirliyim. Şimdi sinirimi kimden çıkarayım? Nerelere gideyim?!

YOGA YAPMALI

En iyisi her şeyi unutup bu güzelliği bir daha anlatmak... Neresinden başlamalı? Tasarım idealdir. Karşımızda son derece zarif, ince ve malzeme kalitesi açısından ortalamanın epey üzerinde olan bir bilgisayar var. Çok kullanıyorum bu tabiri biliyorum ama yine söylemek zorundayım. Bilgisayarın üst kapağı, kolay kolay çizilmeyen, parmak izi tutmayan ve dokunması hoş bir his uyandıran kadifemsi bir malzemeyle kaplı. Bu bilgisayarı daha ilk görüş ve ilk dokunuşta sevmeniz mümkün.

Kapağı kaldırdığımızdaysa karşımıza 11,6"lik dokunmatik bir ekran (1366x768), chiclet klavye ve touchpad'i görüyoruz. Touchpad etrafındaki kaymaz pütürlü zemin ve köşedeki gömülü "IdeaPad" yazısı bilgisayarın şıklığını artıran diğer etmenler arasında yer alıyor. Ancak ilk eleştirimi, kapağın altından yapmam gerek: Klavye dar, yumuşak ve alçak. Bir klavyenin kullanışsız olması için gereken tüm özelliklere sahip neredeyse. O nedenle, özellikle uzun süre yazı yazmak epey zor kendisiyle. Bilginize.

BİLGİSAYAR BENİM YERİME YAPIYOR YOGAYI

Peki bu ürünü kendi gibi şık ve zarif diğer dizüstü bilgisayarlardan ayıran şey ne? O da isminde gizli... Lenovo IdeaPad Yoga'nın ekranı tam 360 derece dönebiliyor! Böylece bir anda Windows RT'li bir tablete dönüşen bilgisayar, bu hâlde pek kullanışlı değil aslına bakacak olursanız. Bu konumda kavye tuşları etkisiz hâle gelse de, parmakların klavye üzerinde dolaşması insanı tedirgin ediyor biraz. Ancak ekranın derecesini dilediğiniz gibi ayarlayabilmek, ilk bakışta akla gelmeyecek pek çok yol açıyor: Klavye kısmını monitör ayağı gibi kullanmak, ürünü bir sandalyenin bel kısmına veyahut masaya tutturmak gibi pek çok atraksiyona girmek mümkün. Cihaza dokunmak istemediğiniz zamanlarda (yemek hazırlarken örneğin), el hareketleriyle de basit bir iki işlemi gerçekleştirmeniz mümkün.

Yoga'nın bir diğer güzelliği de, böyle bir özelliği olduğunu tasarımsal açıdan hiç belli etmemesi. Bu türden "farklı" bilgisayarları, aşırıya kaçılmış kimi tasarım tercihlerinden ötürü şıp diye anlayabiliyorsunuz. Ancak görünüm açısından Yoga'nın diğerlerinden hiçbir farkı yok. Ekranı tutan menteşeler de çok sağlam, kolay kolay kendilerini bırakacak değiller. Peki ya performans açısından nasıl? Bakalım hep birlikte.

PERFORMANS İÇİN YOGA YAPIN

Bilgisayarda NVIDIA Tegra 3 SoC, 2GB bellek, 52GB'ı kullanılabilen 64GB'lık SSD ve Windows RT işletim sistemi bulunuyor. Windows Mağaza aynı tas aynı hamam... Onun haricinde tek sıkıntı, yukarıda bahsettiğim ekran çözünürlüğü... Performans açısından pek bir sıkıntı yaratmayan ürünün çözünürlüğü biraz güdük kalıyor ne yazık ki (ama ne olursa olsun Tegra 3'ün artık yaşlandığını söylemek gerekiyor). Bilgisayarın sol yanında kulaklık, USB, HDMI, hoparlör ve ses açma kapama tuşu; sağ yanda da ekran döndürme kilidi tuşu, hoparlör ve ses açma kapama tuşu mevcut. Açma kapama tuşu ise ön kısımda yer alıyor.

Şimdi şöyle bir toparlayalım isterseniz... İnce, zarif, narin; 1.27kg ağırlığında ve 297x203x17mm boyutlarında bir bilgisayar bu. Pil ömrü de gayet yeterli (7-8 saati rahat görüyorsunuz). İşletim sistemi Windows RT'nin bir iOS ya da Android kadar uygulama desteği olmaması, klavyesinin rahatsızlığı ve ekran çözünürlüğünün yetersizliği gibi bir iki problemi olsa da kötüleyemiyoruz kendisini. Çünkü gayet tam, olmuş bir bilgisayarla karşı karşıyayız burada. Eğer bu saydıklarım sizin için büyük sorunlarsa, başka dünyalara aitsiniz; ancak bu, Lenovo Yoga 11'in güzeller güzeli bir ürün olduğu gerçeğini değiştirmiyor (iyi ki kesilmiş internet, diğer inceleme bu kadar güzel olmamıştı. Geçti sinirim).





İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: 360 derece dönebilmesi, şıklığı, güzelliği
Eksiler: Pahalı mı biraz ne?
Üretici: Lenovo www.lenovo.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyat: 784$ + KDV



DOSYA



WWDC
MMXIII

WWDC 2013

APPLE İLE GELECEĞE BİR BAKIŞ

–HAKAN ÖZGÜL

Geçtiğimiz sene Apple için oldukça sinir bozucu geçti. Steve Jobs'un ardından Tim Cook liderliğindeki Apple'ın kimseden adam akıllı güven oyu alamaması özellikle Apple'ın hisselerine ve imajına fazlasıyla zarar verdi.

Apple'ın uzun zamandır dedikodu olarak ortada dolaşan TV ve giyilebilir teknolojiler konusundaki çalışmalarının hâlâ meyve vermemesi pek çoklarını Apple'ın sihrini kaybettiğine ikna etse de, geçtiğimiz aylarda yaşanan bazı olaylar Apple'ın Steve Jobs'un ardından yeni düzenini daha yeni oturmaya başladığını açıkça gösteriyor.

Özellikle iOS'dan sorumlu yönetici Scott Forstall'ın iOS 6'nın gülünç bir şekilde piyasaya sunulması nedeniyle kovulması, ardından yönetim takımındaki ciddi değişikliklerle birlikte, Apple'ın endüstriyel tasarımcısı Jony Ive'ın daha etkili bir pozisyona yükselerek sadece donanım değil yazılım tasarımı takımını da yönetmesi yepyeni ve ilginç ilk meyvelerini WWDC 2013'de verdi.

Özellikle Tim Cook'un iOS'dan sorumlu yönetici Scott Forstall'ı iOS 6'da yaşanan sorunlar yüzünden kovması ve ardından takımında yaptığı ciddi değişiklikler Apple'da Steve Jobs'un ardından yaşanan güç dengelerinin yavaş yavaş yerine oturduğunu gösteriyor. Ancak belki de en önemli gelişme, yıllardır Apple ürünlerinin imzası haline gelen aygıt tasarımlarının sahibi Jony Ive'ın Apple'ın tüm tasarım görevlerini üstlenmesi oldu. Bunun da ilk meyvelerini WWDC'de iOS 7'de gördük. Daha fazla uzatmadan WWDC'deki duyurulardan bahsedelim.

iOS 7

TASARIM
iPhone'un ilk duyurusuyla birlikte kendine yepyeni bir akım yaratan iOS tasarımı, artık yıllardır taklit edilen ve rakiplerine göre sade kalan tasarımıyla albenisi gün geçtikçe düşen bir hale gelmişti. Pek tabii, Apple kullanıcıları iOS'un tasarımından memnundu ama işlevsel olarak beklenilen onca şeyin ardından iOS 6'nın pek de beklentileri karşılamaması pek çok kişiyi hayal kırıklığına uğratmıştı.
iOS 7 hem bu baskıların altında, hem de Scott Forstall'ın aylar öncesindeki kovulmasının etkisiyle kendini kanıtlama amacıyla kabuğunu kırarak, Jony Ive liderliğinde yeni bir tasarımla herkese merhaba dedi. Kendi içinde iOS'un temellerini korusa da sunum açısından bambaşka bir hale gelen iOS 7, Apple tarafından yepyeni bir başlangıç olarak lanse ediliyor.

Düz ve sade çizgiler, gölgeden tamamen kurtarılmış tipografik değişiklikler, parlak renkler, transparan arkaplanlarla birlikte sadece arayüz için yaratılmış yepyeni bir fizik motoruyla çalışan iOS 7, kullanıcının hareketlerine göre tepki veren derin ve organik bir işletim sistemi halini almış.

Yeni fizik motoruyla artık iOS aygıtlarınız elinizin hareketlerine her daim tepki veriyor, App ikonları ve tüm simgeler panellerin üzerinde sizin tutuş açınıza göre en optimal noktada duruyor. Tüm arayüz animasyonları iOS 7 için yeniden tasarlanıp, daha hızlı ve nerede olduğunuzu daha etkili bir şekilde göstermenize yardımcı olması için optimize edilmiş. Transparan paneller artık içerikle aranıza girmeden gerektiğinde ortadan kaybolabilen arayüz parçaları olmuş.

CONTROL PANEL
iPhone'un en büyük işlevsel sorunlarından biri olan Wi-Fi, Bluetooth ve Ekran Parlaklığı gibi pek çok sıkça ihtiyacımız olan ayarı yapabileceğiniz bir arayüz eksikliği, iOS 7'yle çözüme kavuşuyor. iOS aygıtınızın alt tarafından yapacağınız bir parmak hareketiyle ortaya çıkan Control Panel telefonunuzda çabuk ulaşmanızı gerektiren tüm ayarları elinizin altına koyuyor.

AIR DROP
Yıllardır iPhone kullanıcılarının "Nasıl olmaz ya?" gibi bir tepki gösterdiği, iPhone'dan Bluetooth veya Wi-Fi üzerinden dosya atamama problemi iOS 7'yle ortadan kaldırılıyor. AirDrop, etraftaki tüm iOS aygıtlarını görüp bunlara dosya atmanızı sağlayan bir sistem. Bunun dışında Mac kullanıcıları da bu dosya paylaşım sisteminden yararlanabiliyor. Peki ya PC ve diğerleri? Bu konuda bilgi yok ama nefesinizi tutmayın bence.

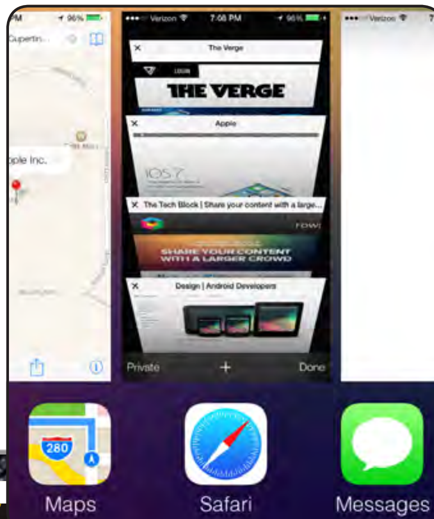
MULTITASKING
İlk kez iOS 4 ile ortaya çıkan multitasking, Apple'ın pil ömrü konusundaki standartları yüzünden yıllardır kör ve topal bir şekilde işlevini sürdürüyordu. Aradan geçen yılların arından Apple, multitasking konusunda iOS'un daha akıllıca davranmasını sağlıyor.

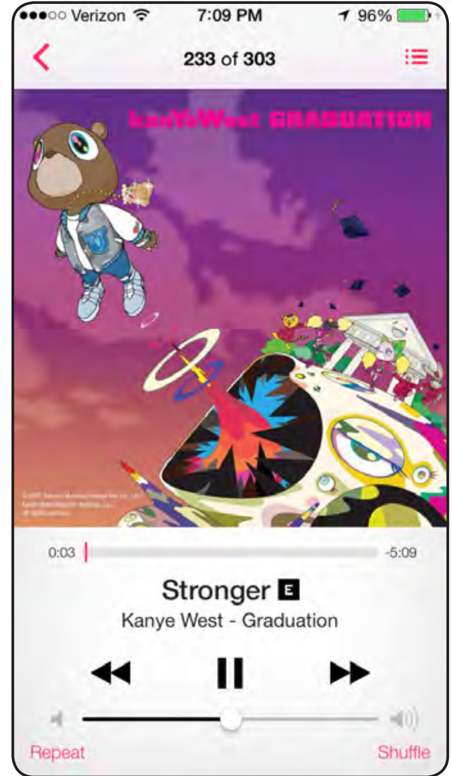


iOS 7, kullanıcıların alışkanlıklarını fark edip, arkaplanda buna göre App'leri kendisi açıp, gerekli bilgileri sizin için hazırlayabiliyor. Yani sabah kalktığınızda ilk işiniz e-postalarınıza bakmaksa, iOS artık bunu uyanmanıza yakın bir zamanda gerçekleştiriyor. Bu yeni mekanizmayla düzenli olarak gelen kutunuzu kontrol eden mekanizmaların askine hem daha az pil harcayan hem de ihtiyacınız olduğunda gerekli güncellemeleri çoktan yapmış bir aygıta sahip oluyorsunuz.

Ayrıca iOS 7'de multitasking arayüzü App'ınızın kaldığı yerin görselini bulunduran yeni bir arayüze sahip. Artık App'leri kapamak için tıklamak yerine parmağınızla App'leri tek harekette kapatabiliyorsunuz.

iOS 7, önümüzdeki sonbaharda muhtemelen yeni bir iPhone ile beraber iPhone 4 ve üstü, iPad 2 ve üstü, iPod Touch 4. jenerasyon ve üstüne destek verecek.





KISA KISA iOS 7

- Siri artık daha gerçekçi bir sese sahip.
- Safari de Chrome gibi tek arayüzden hem arama hem de adres girme işlemi yapabiliyor.
- Safari'de artık pencere arayüzü yatay değil, dikey dosyalar olarak 3D gösteriliyor.
- Kamera App'ı artık videoları kare çekebiliyor. Video veya fotoğrafları önceden filtrelendirebiliyoruz.
- iTunes Radio şimdilik sadece Amerika'da bulunan yeni bir radyo hizmeti. Bu radyoyla istediğiniz tarz müziği anında dinleyebiliyorsunuz. Pandora'ya rakip olarak çıkan bu hizmet, ABD'de reklam destekli olarak bedava.
- Control Panel, artık direkt olarak flash'ınızı başka bir App'a ihtiyacınız olmadan fener olarak kullanabileceğiniz bir tuşa sahip.
- Bildirim merkezinde takviminizin bilgileri dışında bugün yapacaklarınız hakkındaki bilgileri tek bir arayüzden görebilirsiniz. Ayrıca bildirim merkezini artık telefon kilitliyken de kontrol edebileceksiniz.
- Kilit ekranında artık herhangi bir yerden parmak sürüklediğinizde kilidi açabiliyorsunuz.
- App'lerde artık geri tuşuna basmak yerine soldan sağa yapacağınız bir parmak sürükleme sizi bir önceki pencereye götürecek.





OSX MAVERICKS

Mavericks diye kedi türü mü var demeyin; Apple bu isimlendirme şemasından vazgeçti. Artık California'da Apple'ın sevdiği yerleri güncelleme isimleri olarak kullanacaklar. Mavericks önceki OSX güncellemelerine göre hem altyapı iyileştirmeleri hem de yeni araçlar açısından fazlasıyla dolu dolu ve her türlü Mac kullanıcısına hitap eden pek çok ilginç özellikle geliyor.

OSX, Apple'ın iOS ve OSX arasındaki entegrasyon işlemini daha da ileriye getirmeye çalışıyor. iBooks ve Haritalar, Mavericks'de kendine yer buluyor. Bunun dışında iCloud Chain, bütün kullandığınız hesaplarınızın ve kredi kartı bilgilerini bünyesinde barındırıyor ve istediğiniz anda aygıtlar arasında paylaştırabiliyor.

ÇOKLU EKRAN DESTEĞİ

Bunun dışında Lion ile birlikte gelen tam ekran App açma özelliğiyle bozulma noktasına gelen çoklu monitör desteği de Mavericks'le yeniden tasarlanmış. Yeni işlevlerle her monitör kendinden bağımsız olarak Dock veya Menubar çağırabiliyor ve tek başına da kullanılabiliyor. Tam ekran App'ler artık bulunduğu ekranı tam ekran yaparken diğerleri bağımsız olarak çalışabiliyor.



Bildirimlere artık doğrudan bildirim kutusundan cevap verebilirken, bildirimleriniz Mac'iniz uykuda olsa bile sistem tarafından saklanabiliyor. Bunun dışında iOS 7'yle birlikte Mac ve iOS arasında bildirimleri bir kere gördüğünüzde bu bildirim diğer aygıtlarınızdan da kaldırılmış olacak.

OSX'in dosya yönetim aracı olan Finder, işaretleme (tagging) sistemiyle artık dosyalarınızı temel projeler veya tiplere göre ayırmanıza yardımcı oluyor. Daha önce sadece dosyaları renklendirmek amacıyla kullanabildiğimiz bu özellik şimdi değişik isimler ve değişik kullanımlara göre kullanıcılara daha çok seçenek sunuyor.

Bunun dışında Finder, uzun süredir üçüncü partilerin yaptığı Finder'e sekme ekleme işlemini nihayet resmi hale getiriyor. Finder'da artık güncel web tarayıcıları gibi sekme açabilir ve bu sekmeler arasında dosya paylaşımı yapabilirsiniz.

GÜÇ TÜKETİMİ DÜŞÜYOR, PİL ÖMRÜ ARTIYOR

Mavericks'in en önemli özellikleri ise güç tüketimi ve performans alanlarında gerçekleşmiş. Artık arka plandaki açık programlarınızı OSX anında uyku moduna alıyor. Apple'ın AppNap dediği bu özellik, direkt olarak kullanıcıların sadece aktif olarak kullandığı programların güç harcamasına izin veriyor ve böylece gözle görülür performans ve pil ömrü artışı sağlıyor.

Güç tüketimi konusunda Apple'ın yıllardır Flash ve üçüncü parti platformlara gösterdiği acımasız politika Mavericks'le devam ediyor. Flash ve Java'nın ardından Subversion gibi OSX'le beraber gelen yazılımlar artık Mavericks'le ek yükleme gerektiriyor. Bunun dışında Safari'de artık Flash bileşenler kullanıcı kontrolünde açılıyor. Bu da farkında olmadan açtığınız bir sekmede sürekli çalışan Flash bileşenlerinin pilinizi yemesini engelleyen güzel bir özellik.

Bir başka OSX tabanında yapılmış olan güncelleme de Timer Coalescing denilen, güzel isimli ve ciddi biçimde CPU'nun pil kullanımını düşüren bir teknoloji (bu teknoloji Windows 8'de de bulunuyor). Timer Coalescing, CPU'nun işlem yaptıktan sonra boşa düşme veya boşyken işleme geçme arasında harcanan pil ömrünü verimli hale getiriyor.

Bunun dışında, OSX bellek miktarına göre artık daha aktif bir şekilde kendi belleğini temizleyip, sık kullanılan programlarınızı sürekli olarak kendi altyapısında sıkıştırılmış bir şekilde barındırabiliyor. Bu da uykudan çok daha hızlı çıkış, arka planda AppNap tarafından uykuya alınmış Photoshop gibi büyük bellek yiyen programların açık kalmasına rağmen belleği doldurmaması gibi güzel özelliklere sahip.

Bu teknolojilerin çoğu, kendi testlerimde yaklaşık %20'lik bir pil ömrü artışı sağladı. Yazılımla böylesine büyük bir artışı yakalamak bile Mavericks'i unutulmaz bir güncelleme yapabilir.

Mavericks, bu sonbaharda çıkacak ve ayrıca 2007 sonrasında çıkan tüm Intel tabanlı Mac'leri destekleyecek.



MAC PRO

Apple'ın yaklaşık üç senedir güncellenmeyen üst seviye profesyonel PC'si Mac Pro, geçtiğimiz sene Tim Cook'un onayladığı üzere yepyeni bir halde karşımıza çıktı. Bazıları vazo dedi, bazıları çöp kutusu. Ancak Apple'dan beklenildiği üzere yine bambaşka bir aygıtla karşı karşıyayız.



Dış gövdesi tamamıyla alüminyumdan yapılmış bu siyah sutün sadece 10" boyunda ve 6" eninde. Temel olarak bir iPad boyutlarında olan bu PC'nin boyutlarına aldanıp içindekileri küçümseyebilirsiniz ama bence yapmayın.

Önümüzdeki aylarda çıkacak 12 çekirdekli Ivy Bridge-E üst seviye Intel Xeon işlemcisi kullanan Mac Pro, bunun yanında ECC DDR3-RAM barındıracak. ECC RAM'ler, bildiğimiz RAM'lerin aksine her türlü veri kaybında hata vermek yerine kendini onarabilen bir bellek türü. Böylece video işleme gibi uzun zaman süren ve bellek kullanımının ciddi biçimde önemli olduğu çalışmalarda Mac Pro her türlü stabiliteyi kullanıcıya sağlıyor.

Mac Pro'yla birlikte standart olarak iki adet AMD FireGL GPU'su da geliyor. FireGL, AMD'nin oyuncuların aksine profesyonel grafik ve video işleri yapan kullanıcıların oyuncu GPU'larına göre tercih ettiği bir ekran kartı. Apple, Mac Pro'nun 7 TFLOP'a kadar güç verebileceğinden ve gerektiğinde üç adet 4K monitörü rahatlıkla kaldırabileceğinden bahsediyor.

Böylesine ufak bir sistemin içinde tabii ki mekanik depolama bulunmuyor ve Mac Pro PCI Express kullanan özel SSD'lerle geliyor. Bunun dışında 6 adet yeni nesil Thunderbolt 2 çıkışıyla birlikte, 4 USB 3.0, 2 adet Gigabit Ethernet ve HDMI 1.4 bağlantısı bulunan Mac Pro, Bluetooth 4.0 ve Wi-Fi 802.11ac kablosuz bağlantıları da kullanıcılarına sunacak.

Peki soru şu, 10" boyutunda bir aygıtta soğutmayı nasıl becermişler? Apple bu konuda tek bir fanla bütün sistemi yeterince soğutabileceğini iddia etse de bakalım bu konuda son kullanıcılar ne diyecek. Genişleme seçeneklerinin tamamının ortadan kaybolduğu bu Mac Pro, Apple'ın yeni radikal değişikliklerinden biri olarak tarihe geçecek ama başarılı olacak mı, orası belli değil. Mac Pro'yu raflarda görmemiz ise bu kış aylarında olacak.







MACBOOK AIR

Macbook Air, yeni nesil düşük voltajlı Haswell ULV işlemcilerini donanıyor ve Apple'ın ellerinde pil ömrü konusunda çığır açıyor. 13" Macbook Air, sadece internet kullanımında 14 saate kadar pil ömrüne sahip. Yanlış yazmadım: 14 saat! Apple WWDC'de aslında 12 saat pil ömrü biçse de, ilk gelen testlerde 14 saate kadar dayanan Macbook Air, kendi türünde bir ilki başarıyor. Şu an neredeyse bir iPad pil ömrüne yaklaşmış olan Macbook Air'in 11" hali de 9 saat pil ömrüne sahip. Hiç fena değil.

Tabii Macbook Pro'ların hepsi Retina ekranlara dönmüşken, Macbook Air'lerin hâlâ aynı ekranları kullanması pek hoş karşılanmıyorsa da 14 saatlik pil ömrü muhtemelen şimdilik sadece bu ekranla sağlanabiliyor. Ancak seneye çıkacak olan Macbook Air muhtemelen çok daha radikal değişikliklere gebe olacak. Dış görünüşünde bir değişiklik bulunmayan Macbook Air, SATA yerine PCI Express girişli SSD'lere, tek mikrofon yerine çift mikrofona sahip ve Wi-Fi 802.11ac protokolünü de destekliyor.





Creative Senz3D

INTEL & CREATIVE ORTAK YAPIMI 3B KAMERA

Intel ve Creative'in ortaklaşa geliştirdiği Senz3D, 3B bir kamera (bir nevi Kinect). Peki bu kamera ne gibi özelliklere sahip? En klasiği, bilgisayarı elimizle kontrol edebilmemizi sağlıyor mesela. Sesli komutları algılayabiliyor, yüz haritamızı çıkarabiliyor... Normal kamera özellikleri de yerli yerinde elbette. Şu anda eve alıp kullanmaya başlasak vereceğimiz paraya değer mi bilmiyorum tabii, ancak denemeye değer. Bu yılın üçüncü çeyreğinde piyasada görebileceğimiz ürünün fiyatı bilinmiyor. Son olarak Intel'in, 3B algılama özelliğini gelecek sene içerisinde piyasaya sunacağı kimi kamera modellerinde de kullanacağını belirteyim.

MSI MPOWER Z87

GÜCÜ ADINDA, TADI KARİZMASINDA -YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



MSI'IN SON ÜÇ AYDIR gönderdiği anakartlar gözümüzü alıyor oyungezerler. Böyle efsane ürünler şu kapıdan içeri giriyor, belli bir süreliğine benim oluyorlar ya... İşte bunu seviyorum!

Organize Sanayi semalarında görülen üçüncü Z87 çipsetli anakart olan MSI MPOWER Z87'nin derdini, kutusunu görür görmez anlıyorsunuz. Bu anakart, ilk bakışta "Oveclock et beni, hızaşırt beni" diye bağırıyor resmen (bkz. bağıran anakart). Kendisini sakinleştiriyor, kutusundan yavaşça çıkarıyoruz.

TATLI SÖZ MPOWER'I KUTUSUNDAN ÇIKARTIR

Çıkardıktan sonra görüyoruz ki kart, kutusunun da sahip olduğu sarı ve siyah renklere sahip. Özellikle kartın mat siyah yapısı çok şık. Bu şıklığı perçinleyen şey de, soğutucular üzerinde bulunan sarı detaylar. Gözlerimiz daha fazla sarı renk ararken, sol alt köşedeki "Audio Boost" yazısını görüyoruz. Dâhili kulaklık amplifikatörü ve altın jaklarla birlikte kaliteli ve tertemiz bir ses deneyimi sunan kartta, geçtiğimiz aylarda konuk ettiğimiz MSI'lar gibi Sound Blaster Cinema desteği ve Killer E2205 ethernet kontrolcüsü (veri paketlerini, düzenleyerek oyunlarda daha iyi ağ performansı sunuyor) de mevcut.

Tabii sadece bu saydıklarım da değil... Virtu MVP 2.0 desteği, Intel WiDi desteği, Military Class 4 bileşenler, OC Genie 4, tek tıkla geçiş yapılabilen BIOS'lar, sistemi her açıdan gerçek zamanlı takip edebilmemizi sağlayan Command Center (bu panel üzerinden hızaşırtma yapmak da mümkün)... Sadece hızaşırtma delisi bir kullanıcının anakartında bulunması gerekenler değil, tüm kullanıcılara hitap eden pek çok özelliğe sahip bu kart. Haswell tabanlı Intel işlemcileri takabildiğimiz MSI MPOWER Z87, 4 adet DIMM slotuna 3000MHz'e kadar (O.C.) bellek yerleştirmemize izin veriyor. Üzerinde 1 adet mSATA, 6 adet SATA 6GB/s (mSATA kullanılırsa 6. SATA yuvası kullanılamıyor), 3 adet PCIe 3.0 x16, 4 adet de PCIe 3.0 x1 bulunan kartla 3 yollu CrossFire ya da 2 yollu SLI yapabiliyoruz (şöyle oluyor: x16/x0/0x, x8/x8/x0, x8/x4/x4).

KABLOSUZ ALEM

Kutudan çıkan kablosuz kartı anakarta taktığımızda, bilgisayarımız Wi-Fi 802.11b/g/n ve Bluetooth 4.0 kablosuz bağlantı teknolojilerine kavuşuyor. Arka panel bağlantıları arasında da 6 adet USB 3.0, 2 adet USB 2.0, PS/2 bağlantı kontası, CCMOS tuşu, ethernet bağlantısı, optik çıkış, 2 adet HDMI, DisplayPort ve ses giriş çıkışları bulunuyor. Ne ararsanız var sizin anlayacağınız.

3.5GHz hızında çalışan Intel Core i7 4770K ve NVIDIA GeForce GTX 680 ile yapılan 3DMark 11 testi Performans ayarlarında aldığı "P9764"puanla göz dolduran kart, OC Genie ile tek tuşla (ve aynı işlemciyle) 4.2GHz'i görebiliyor. Tabii adam gibi bir soğutucu ile.

ALDIM GİTTİ O VAKİT

Eğer cebinizde deli gibi bir sistem kurmak için harcanmayı bekleyen paranız varsa, sıkı bir oyuncuysanız ve de en önemlisi, deli gibi hızaşırtma yapmak istiyorsanız bu anakartı tercih listenize ekleyebilirsiniz. Şu son iki ayda gelen anakartların hepsi, bu saydıklarımda uzman aslına bakacak olursanız. O nedenle yapmanız gereken şey, ayrıntılı teknik özellikleri okuyarak ve fiyatlara göz atarak size en uygun olanını seçmek. Yoksa hepsi canavar bunların!

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Canavar bir kart işte.
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 265$ + KDV

MSI HD 7790

AMD RADEON 7790'A MSI DOKUNUŞU -YİĞİT DOĞRU

BU AY EKONOMİK SİSTEMİMİZİN de ekran kartı hâline gelen AMD Radeon 7790'ı ilk olarak geçtiğimiz ay burada konuk etmiş ve fiyat/performans oranına hasta olmuştuk. Bu ay HD 7790'ın bir diğer alternatifi MSI'dan geldi. Aldık onu içeriye...



BİZE OYUN OYNATSIN DİYE...
Tanıdık bir yüz olduğu için test sistemimiz de hiç yadırgamadı MSI HD 7790'ı. Başladık hemen testlere. Test sonuçları, geçen ay incelediğimiz HD 7790'ın bir tık altında kalıyor; ancak oyun oynarken pek de farkına varabileceğiniz bir şey değil bu. Bu ufak performans eksikliğinin en büyük nedeniyse, ürünün 2GB yerine 1GB'lık hafızaya sahip olması (çekirdek hızının da 25MHz daha düşük olduğunu belirtmekte fayda var). Ki ürünle birlikte gelen Afterburner ile, kolayca performans artırmak mümkün.

Ufaktan teknik detaylara girdik madem, gerisini de getirelim. PCI Express 3.0 arayüzünü kullanan kart, az önce bahsettiğim gibi 1GB'lık GDDR5 belleğe sahip. Kartın bellek arayüzü ise 128bit. 1050MHz hızında çalışan çekirdeği ile hızaşırtmalı gelen kart (referans tasarımda çekirdek 1000MHz'de çalışıyor), Military Class III bileşenleri kullanıyor. Biliyorsunuz bunun ne anlama geldiğini. MSI'ın bahsettiğine göre üründe kullanılan fan, referans tasarımdan %20 oranında daha iyi hava akışı ve soğutma sağlıyor. Kartın son derece sessiz çalışıyor olması da cabası.

ALIYORUUUM... ALDIM!
Kartın arka kısmında DVI-I, DVI-D, HDMI ve DisplayPort bağlantı seçenekleri bulunuyor. Birisi mutlaka sizin monitörünüz için. Ya da monitörleriniz için, bilmiyorum; zira Eyefinity desteği de var kendisinin. Monitörlerinizi takar takar beni anarsınız artık.

Bu son paragraf, geçen ayki söylediğimden çok da darklı olmayacak. Şu anın fiyat/performans oranı en yüksek ürünlerinden biri bu. O nedenle "Cebim fazla yanmasın, ama bilgisayarım alemlere aksın" diye düşünüyorsanız bu kartı tercih edebilirsiniz. Ekonomik Sistemimize boşuna eklemedik, di mi?

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Hızaşırtmalı
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 192$ + KDV

Samsung Galaxy S4 Zoom

AKILLI TELEFON/FOTOĞRAF MAKİNESİ KIRMASI BİR MELEZ

Samsung, Galaxy ve Galaxy S4 ailesini büyütmeye devam ediyor. Galaxy S4, S4 Mini ve S4 Active'in ardından Samsung Galaxy S4 Zoom'u da tanıttı. Çift çekirdekli 1,5GHz'lik Exynos işlemci, 1,5GB bellek, 8GB hafıza, Android 4,2 Jelly Bean işletim sistemi, NCF, A-GPS, GLONASS ve 960x540 piksel çözünürlük sunan 4,3"lik ekrana sahip olan ürün, görüntüleme özellikleriyle kompakt dijital kameraları aratmıyor. 16MP BSI CMOS sensöre sahip olan ürün, 10x'e kadar optik yakınlaştırma da yapabiliyor. 3200'e kadar çıkarılabilen ISO değeri, 26 kamera modu ve 30fps'de FullHD video çekimi de cabası (telefonun ön kamerası da 1,5MP). Tüm bunların haricinde telefonda 3G HSPA+ (ya da bölgesel özelliklere göre LTE), WiFi 802.11n, BT 4.0 bağlantı özellikleri bulunuyor. S4 Zoom'un pili de 230 mAh kapasitesinde. Satış fiyatı henüz kesinleşmeyen telefon, belirtilene göre bu yılın üçüncü çeyreğinde piyasada olacak.





Samsung
Series 5 Notebook (NP535U4C-S05TR)

BU DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLAR ÇOK İNCELMEDİ Mİ? -YİĞİT DOĞRU



HAKİKATEN ARKADAŞ, MacBook Air ve Intel'in Ultrabook'larıyla birlikte ne kadar da inceldi bu bilgisayarlar. Çocukken hatırladığım dizüstü bilgisayarlar, bugünkülerle kıyaslandığında tank gibi kalıyordu. Gerçi şu anda cebimde, ilk bilgisayarımdan çok daha hızlı bir telefon taşıyorum... Daha ne konuşuyorum?

LAMI CİMİ YOK

Diyorum ki Apple'ın MacBook Air'ı, Intel'in Ultrabook'u varsa AMD'nin de kapı gibi Ultrathin'i var. Samsung'un getirip kapımıza kadar bıraktığı bu 5 serisi bilgisayar da bir Ultrathin. Oldukça ince olan ürün, ne yazık ki bir Ultrabook kadar çarpıcı bir güzelliğe sahip değil; ancak yine de dikkat çekici bir tasarımı olduğunu söylemekte yarar var. Chiclet klavyesi, geniş touchpad'i gayet kullanışlı olan bilgisayar, koyu gri rengiyle hafif makyajlı bir kadın gibi. Bilgisayarın 14"lik 1366x768 piksel ekranı dokunmatik değil (ve kimine bu çözünürlük yetersiz gelebilir, doğrudur). Ürünün diğer teknik detayları arasında da şunlar yer alıyor: 1,6GHz hızında çalışan AMD A8-4550M APU (Radeon HD7600G), AMD Radeon 7550M GPU, 4GB bellek ve 500GB sabit disk. 1,8kg ağırlığındaki ürün, 332x228x20mm boyutlarında.

Tüm bu özellikleri üst üste koyup bir düşünelim şimdi... Bir Ultrabook ve dizüstü bilgisayar arasına konumlandırabileceğimiz bilgisayar ne Ultrabook'lar kadar çarpıcı, ne de dizüstü bilgisayarlar kadar hantal. İkisinin de güzel özelliklerini alıp, ortaya hoş ve -en önemlisi- gayet uygun fiyatlı bir karma çıkarmış Samsung. Arada iki el oyun atmanıza olanak sunsa da, kesinlikle oyuncu bir ürün değil; daha çok bir iş bilgisayarı. "Oyun oynayacağım ben!" diyerek alabileceğiniz bir bilgisayar değil yani Samsung'un bu modeli. "İşim için bir bilgisayar alayım, arada da oyunuma (bağımsız yapımlar olur, ayarları abartmadığınız müddetçe BioShock, Tomb Raider gibi oyunlar olur) bakayım" diyorsanız biçilmiş kaftan. Yine de çok fazla bir şey beklemeyin performans açısından.

SAMSUNG FARKI

Peki bu bilgisayarı neden tercih etmeli? Açıkçası buna verebilecek tatmin edici bir cevabım yok. İnceliği, abartısız şıklığı, abanmadığınız sürece 5 saatin üzerini görebildiğiniz pil ömrü, bugüne kadar kalitesini çoktan ispatlamış markası... Bunun haricinde Samsung'a özel ChatON, S Camera, S Gallery gibi ön yüklemeli olarak gelen uygulamaları da dikkatinizi çekebilir. Bir süre sonra ürüne 4GB daha ekleyerek bellek kapasitesini 8GB'a çıkarabilir, SSD takarak gözle görülür bir performans artışı sağlayabilirsiniz, bunları da unutmayın derim (ha, bir de, ürün inceliğine rağmen optik sürücü barındırıyor üzerinde). Son olarak bilgisayarın üzerinde HDMI ve VGA görüntü çıkışları, iki adet USB 3.0, bir adet USB 2.0, ethernet, kulaklık/mikrofon bağlantı noktası ve SD kart okuyucu olduğunu da belirteyim. Ancak deli gibi performanslı bir oyun bilgisayarı ya da çarpıcı Ultrabook güzelliği arıyorsanız, aynı dünyaların insanı değilsiniz. Onu bilerek hareket edin derim. Daha sonra pişman olmazsınız hem.

O zaman son olarak, bu bilgisayarı tercih edecek oyungezerler için "Şimdiden hayırlı olsun" diyelim ve bir sonraki test ürünümüze doğru yollanalım.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Şık, incecik
Eksiler: Ekran çözünürlüğü düşük
Üretici: Samsung www.samsung.com.tr
Dağıtıcı: Samsung www.samsung.com.tr
Fiyat: 1440 TL + KDV

iPhone, Office 365'e Kavuştu

BULUT TABANLI UYGULAMA, ŞU AN İÇİN AMERİKA'DA YAYINDA

Microsoft'un uzun zamandır beklenen uygulaması Office 365, Amerika'da indirilmeye sunuldu. Bulut tabanlı bir uygulama olan 365, şimdilik sadece iOS 6.1 yüklü iPod Touch ve iPhone'larda kullanılabiliyor. iPad'e ve diğer ülkelere ne zaman geleceği şimdilik belli olmayan uygulama ile SkyDrive'da kayıtlı olan Word, Excel ve PowerPoint dokümanlarına erişebiliyor ve bu dökümanları düzenleyebiliyoruz (yeni doküman oluşturmak da mümkün). Office 365'i aylık 9,99$, yıllıksa 99,99$ ödeyerek kullanabiliyorlar şu anda oralarda bir yerlerde. Biz de bir ara kullanabiliriz sanırım (biz inandık, siz de inanın).



Kinect ve Özel Hayat

PEKİ BÜYÜK BİRADER DE BİZİ GÖRECEK Mİ?

Yeni Xbox'ın insanları en çok düşündüren yanı, konsolun sürekli internete, Kinect'inse sürekli konsola bağlı kalma zorunluluğu. E biz de paranoyak insanlarız, "Ne iş birader?" diye bir düşünmedik değil ("Birader" derken istemeden kimi kastettik biz de bilmiyoruz). Neyse ki bunu sadece biz düşünmemişiz, dünyadan pek çok insan da düşünmüş ve durum Microsoft'un kulağına gitmiş. Onlar da hemencecik bir açıklamada bulunmuşlar, "Kinect sürekli dinleme hâlinde, ancak hassaslığını siz ayarlayabilirsiniz bunun" diye. "Zorunlu olmadıkça Kinect'i tamamen kapatabilirsiniz. Kişisel bilgi, resim ve videolarınızın, konsolunuzun dışına çıkmayacağını garanti ediyoruz" şeklinde bir diğer açıklamayla da güvenlik sorunu olmayacağını üstüne basa basa belirtmişler. Yine de insan bir "Acaba?" diyor... Ancak aynı donanıma sahip cep telefonlarımızı cebimizde taşıdığımızı düşünürsek, pek de can sıkmaya gerek yok bence. Sonuçta onlarda da mikrofon/kamera/neredeyse 24 saat internet bağlantısı mevcut...



LG Optimus G

GEÇ GELEN BAHAR -POZAN ERTEN



MERT USTA telefonları bana kitlem-- *(hehe, beni afişe eden yerleri kırptım hep. Yaşasın sansür! -Mert)*. Neyse ki eskiden çok fazla ilgilenmediğim bir teknoloji olan akıllı telefonları (*akıllı telefon teknolojisi. Evet. -Mert)* son zamanlarda fazlasıyla ihtiyaç duyduğum için sevmeye başladım ve incelemesi hoşuma gidiyor. Yakın zamanda kendime de bir adet alma niyetindeyim. Hele ki LG Optimus G gibi üst seviye, hızlı ve fazlasıyla işlevsel bir telefon kullandığımda onları daha çok seviyor, sayıyorum.

SEVDİM, SAYDIM

Elimizdeki model ülkemize biraz geç girdi bildiğiniz üzere. Ama yine de şu an piyasadaki üst seviye telefonlar arasında ilk sıralara oynayacak teknik güce sahip. LG, piyasadaki Samsung ve Apple tekeline son verme konusunda en az Sony kadar iyi işler yapıyor. Optimus serisinin başından beri uğraşıyorlardı buna zaten. Ama Optimus G ile birlikte bu hedefe iyice yaklaşmışlar gibi geldi bana.

Snapdragon S4 Pro isimli, 1.5GHz hızından çalışan 4 çekirdekli işlemci, telefona gücünü veren en temel öge. Buna bir de 2GB bellek eklenince, elimizdeki telefon Jelly Bean'in hakkını sonuna kadar vererek fark edilir derecede hızlı bir kullanım imkanı sağlıyor. Android tabanlı bütün oyunları çatır çatır takılmadan oynayabiliyorsunuz. 4,7"lik True HD IPS+ ekran, 1280x768 piksel (318ppi) ve Gorilla Glass 2 tarafından korunuyor. İlk bakışta düşük gibi gelebilir ama ben gayet yeterli buldum görüntü kalitesini. İstenildiği taktirde mini HDMI kablo ile bağlayıp Full HD görüntü de alınabiliyor zaten. NFC dâhil her türlü kablosuz bağlantıyı desteklediğini de belirtelim. Dâhili 32GB hafızası, ihtiyaç duyduğunuz bütün alanı size verecektir diye tahmin ediyorum.

YETER DE ARTAR BİLE

13MP kamerası sizi biraz aldatabilir. Fotoğraf işlemleri gayet hızlı gerçekleşiyor ama görüntü kalitesinin çok iyi olduğunu söylemek pek mümkün değil. Aynı segmentdeki birçok telefondan kötü olduğunu üzülerek belirtiyorum. Ergonomi değil de dizayn olarak da bazı hatalar mevcut. İki tarafının da cam olması şık bir görüntü veriyor ama ön ekranın camının bu sebepten dolayı çok dışarıda kalması ufak bir düşürüşünüzde bile kolayca kırılmasına yol açabilir.

Son düzlüğe girmeden bir de telefonun kendine has birkaç özelliğinden de bahsetmek istiyorum. Örneğin RemoteCall Service ile, uzaktan erişimle kimi sorunlar çözülebiliyor servis tarafından. Ne derece işe yarar tartışılır, ancak işe yaradığında da bu özelliğe duacı olabilirsiniz. Canlı zoom özelliğiyle video izlerken yakınlaştırma yapabilir, QuickMemo ile herhangi bir ekran görüntüsü yakalayıp parmağınızla kolayca not alabilirsiniz bunun yanı sıra. Kiminin kullanışsız bulduğu, kimininse beğendiği bir özellik de Qslide; iki görüntüyü tek ekranda görme muhabbeti yani. Arka planda video izliyorsunuz diyelim örneğin. Videonun üstüne, ikincil bir saydam katman açarak başka bir şey yapabiliyorsunuz (mesaj atma, internette takılma gibi). Ne kadar yararlı, siz karar verin *(bence anlamsız, mesaj atarken video izlemek nedir hocam -Mert)*.

SON DÜZLÜK

LG bu yarışa baş koymuş bir defa. Kalitesini artırarak, pazardaki yerini sağlamlaştırmaya devam edecek diye düşünüyorum. Piyasada birkaç alternatifi var elbette; ancak şunu söylemeliyim ki ben, kullanırken özellikle hızından memnun kaldım. Telefon konusunu çok önemsiyorsanız siz zaten bol bol inceler öyle yaparsınız alışverişinizi. Ben öneriyorum, aklınızda olsun.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Hızlı, şık
Eksiler: Çok narin
Üretici: www.lg.com/tr
Dağıtıcı: Başarı Elektronik www.basari.com.tr
Fiyat: 1799TL (KDV Dâhil)

DOSYA

POWERLINE YA DA PRİZLERDEN AĞ KURMAK



ŞEHİR EFSANESİ Mİ, YOKSA CİDDEN İŞE YARIYOR MU?

-TUĞBEK ÖLEK

Kablosuz ağların bilgisayarlarla olan ilişkimizi ne denli değiştirdiği ortada. Eskiden özel ve zahmetli bir iş olan ağ kurulumu artık "Bu wireless'ın şifresi ne?" sorusundan ibaret. Ama hayatımızı kolaylaştıran her teknoloji beraberinde kendine has sorunlarını da getiriyor. Mesela arabaların icadıyla dört bir yanı saran at gübresi kokusundan kurtulduk ama ısrarla kapımızın önüne park eden komşuya çözüm bulabilmiş değiliz. Kablosuz ağların da kendine has sorunları var elbette, yok neyse ki komşu hâlâ şifremizi çözemedi, onu demiyorum.

Kablosuz ağların dört büyük sorunu oldu hep. İlki kablo gibi yerinde durmaması. Daha özgür ruhlu olduğundan, kablosuz ağlar arada bir gezinmeye çıkar. Kimse nereye gittiklerini, ne işle meşgul olduklarını bilmez. Evine dönsün diye modem açılıp kapatılır. Bizim ofiste sık sık "Kablosuz mu gitti yineaeaa!" diye bağıran birilerini duyarsınız. İnternette gezen veya e-posta yazan birilerinin ruhu bile duymayabilir ama online oyun oynayanlar için durum öyle değildir. İkinci sorun güvenlik elbette. İnternetinizi sömürmeye veya dosyalarınıza ulaşmaya çalışan kötü niyetli insanlarla aranızda sadece bir şifre vardır. Üçüncü sorun ise aynı anda çok fazla kişinin bağlanmasının yarattığı sorunlar. Teoride onlarca kişiyi sorunsuz taşıması gereken ağlar eğer profesyonel ekipman kullanmıyorsanız onuncu istemciden sonra saçmalamaya başlayabilir. En büyük sorun ise kara delikler. Yani ne yaparsanız yapın o ağın çekmediği noktalar.

EVLİLER İÇİN DONANIM TAVSİYELERİ

Bizim evde de bu sorunlardan ikisi çok sık yaşanıyordu, ağın arada dolaşmaya çıkması ve çekmediği noktalar. Modem bana yakın olduğu ve arada ethernet kablosu çektiğim için ben çok sorun yaşamıyordum ama Serpil'in bilgisayarında günde bir kere de olsa yaşanan kopmalar ciddi gerilim yaratıyordu. Eğer donanım uzmanlık alanlarınız arasındaysa ve evde bir kadın varsa yaşanan sorunların sebebi teknoloji veya donanım değil sizsinizdir.

Kara delik sorunu ise daha ciddiydi. Çünkü evde iki noktaya ulaşmıyordu ağ, ilki konsollarımızın durduğu TV dolabı ikincisi ise yatağın bana ait yarısı. Yani konsolda oyun oynarken, internetten bir şeyler izlerken veya iPad'i alıp yatağa uzandığımda veri akışı duruveriyordu. Evin bir yerlerinde 50Mbps internet var ama ben ayaklarımı uzatıp bir komik kedi videosu bile izleyemiyorum. Acımı düşünün artık.

Önümdeki bir çözüm bir top Ethernet kablosu ve bolca kroşe alıp evi bir güzel döşemekti. Ama evde bir kadın varsa, bütün evi dolanan ve dolduran kablolardan daha fazla nefret ettiği tek şey o kabloları döşeyen adamdır. *(Tuğbek'in bu lafını çerçeveletip evin duvarına asıcam –Serp.)* Bu da aldığınız kroşelerin yeterli gelmemesi ve bizzat çenenize almaya devam etmeniz anlamına gelebilir. Hanımköylü doğam buna izin veremezdi. Böylece yüzümü Powerline'a çevirdim, yani evdeki elektrik hattı üzerinden ağ kurmaya.

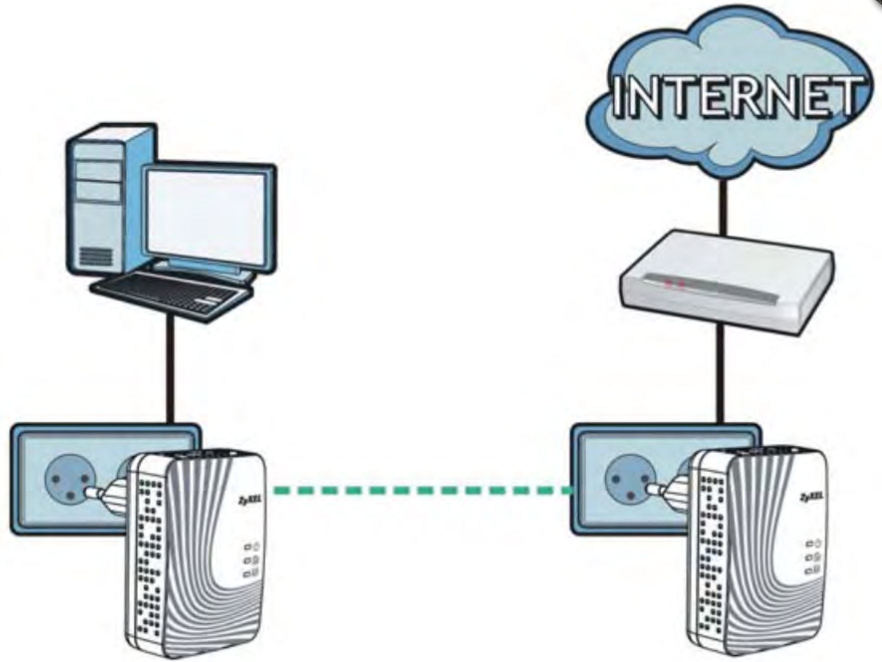
Powerline, Türkçesi ile Güç Hattı teknolojisi oldukça basit bir sisteme ve kullanışa sahip. Elektrik prizine takılan küçük adaptörleriniz var. Bunlar elektrik hattı üzerinden birbiri ile konuşuyor ve cihazlara bağlanabilmeleri için üzerlerinde küçük Ethernet portları var. Yani duvarın içinden geçen ağ uzatma kabloları gibi çalışıyorlar. Piyasada kullanabileceğim modelleri araştırırken önce hayal kırıklığına uğradım biraz. Çünkü toplasanız on kadar ürün var kullanabileceğiniz. Halbuki Newegg'de Powerline kelimesini aratınca seksenden fazla sonuç buluyorsunuz. Bu da üretilen pek çok güç hattı ürününün ülkemize gelmediğini gösteriyor. Demek ki bu teknoloji henüz yaygınlaşmış ve güçlü bir talep oluşturmuş değil ülkemizde.

ADAPTÖRÜMÜ NASIL SEÇTİM?

Güç hattı adaptörlerimi seçerken ilk baktığım bağlantı hızları oldu. Kendi bilgisayarımdan medya oynatıcıya sık sık dosya yolladığımdan benim için önemli bir kriterdi. Piyasada 200Mbps ila 500Mbps arasında değişen seçenekler var. Yani teorik hız olarak 802.11n'den hızlılar, pratikte ise kablolu olduklarından fark daha da açılıyor. Tahmin edersiniz ki 500Mbps'i görünce düşük hızlı modeller bir seçenek olmaktan çıktı, geriye sadece iki model kaldı: Asus'un PL-X52P modeli ve Zyxel'in PLA4201 modeli.



Güç hattını duvar içinden geçen bir ethernet kablosu gibi düşünebilirsiniz. Adaptörler duvardaki giriş ve çıkış noktalarını oluşturmaya yarıyor.



Bu her iki model de ikili başlangıç paketleri ile satılıyor. Ben dört noktayı birbirine bağlamak istediğim için iki adet ikili paketlerine ihtiyacım vardı. Hızına karar verdikten sonra benim için önemli üç kriter kalıyordu: Küçük ve şık olması, üzerinde priz olması ve fiyatı. Asus PL-X52P'nin üzerinde prizi var ve dört Ethernet portu olduğundan birden fazla cihazı bağlayabiliyorsunuz. Üzerinde priz olması faydalı çünkü adaptörü taktığınız duvar prizini kaybetmemiş oluyorsunuz. Diğer yandan Zyxel PLA4201 rakibinin yarısından küçük ve çok şık bir tasarımı var. Düşününce ortalıkta, duvarın üzerinde duracak dana gibi bir cihaz istemediğime karar verdim (zaten aksi bir kararın Serpil'den dönmesi kaçınılmazdı). Zaten fiyat olarak da Asus PL-X52P'nin 402 TL'lik (2x adaptör) fiyatı can yakıyordu. Ne kadar sorun çözse de ev ağına 800TL üzeri masraf yapmak fazla lüks geldi (o parayı versem ismi lazım değil bir hanım da beni çözerdi). Zyxel PLA 4201 ise 206 TL'lik (2x adaptör) fiyatı ile daha makul gözüktü.

GÜÇ HATTINI KURMAK

Kutularım eve ulaşınca heyecanla işe giriştim. Ürünler şık kutulanmış, kısa patch kablolar dâhil içinde ihtiyaç duyacağınız her şey var, adaptörlerin üretim kalitesi de dört dörtlük. İlk defa bu kadar güzel tasarımlı ve üretim kalitesi yüksek ağ ürünü görüyorum. Bir ara ağ kurmasam da vitrine mi dizsem, bir tanesini Samsung'a yollasam da şu S3 ve S4'lerde kullandıkları dandik plastiğin alternatifi olduğunu mu göstersem diye düşündüm. Neyse Serpil'in neden elektronik cihazları vitrine dizmememiz gerektiğini uzun uzun anlatmasının ardından adaptörleri vitrinden geri toplayıp ev ağımı yeniden kurmaya karar verdim.

Bir adaptörü modemin yanındaki prize takıp ethernet'i herhangi bir portuna taktım. Takar takmaz ledleri göz kırpmaya başladı. Bir adaptör Serpil'in bilgisayarının yanına, bir adaptör PlayStation'a, bir adaptör de yatak odasına takıldı. Sonra kullanım klavuzunu alıp kurulum adımlarını incelemeye başlamıştım ki içeriden Serpil'in Diablo'da yaratık kesme sesleri gelince aslında kurulumun çoktan bittiğini fark ettim. Yıllardır "tak-çalıştır" deyip dururlar cihazlar için, buymuş işte. Adaptörü prize, kabloyu adaptöre tak, bitti.

GÜÇ HATTI İLE GEÇEN BİR AY

Yeni ağ yapımı bir aydır kullanıyorum. O adaptörleri taktığım günden beri tek bir yavaşlama, kopma, sorun yaşamadım. Sadece iPad'i bağlayabilmek için ucuz ve minik bir kablosuz ağ cihazı almam gerekti. Üstelik kullanım kılavuzunda ısrarla yapmayın demesine rağmen iki yerde uzatma kablosuna taktım. Duvarda tek priz olduğu için başka şansım yoktu ama bu şimdilik bir sorun çıkarmadı.

Kablosuz ağların online oyunlarda yarattığı paket sorunlarından, ping düzensizliğinden, spike'lardan eser yok. Normal bir Ethernet ağı kullanıyor gibi kullanıyorum güç hattını da. Elbette bunda evin elektrik yapısının düzgün olmasının etkisi vardır. Ben çok da eski olmayan, adam gibi inşa edilmiş bir sitede oturuyorum. Eski binalarda, kötü kablolanmış yerlerde, kısa devre sorunlarında karşınıza problemler çıkabilir.

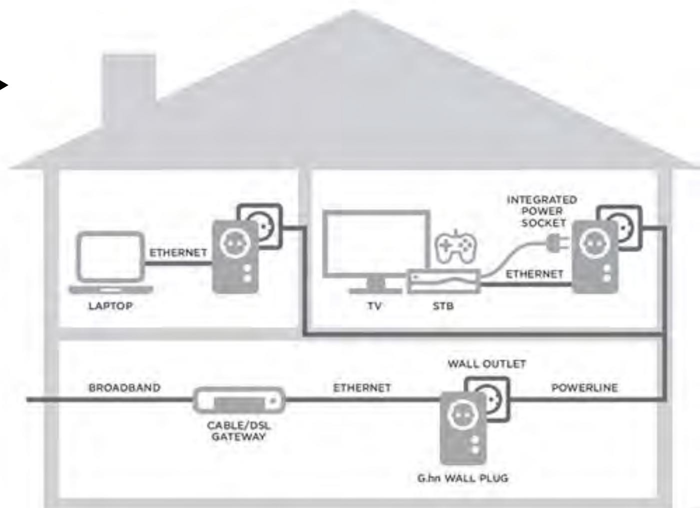
Unutmamanız gereken bir nokta güç hattı ile kurduğunuz ağın kablosuz ağdaki gibi düşük güvenlikte olduğu. Kablosuz ağ komşularınızın evinde çekebildiği gibi, apartmanlarda güç hattı ağınız da elektrik hattı üzerinden komşularınıza ulaşıyor. Elektrik kabloları üzerinden 300m'ye kadar veri taşınabildiği için muhtemelen en alt ve en üst katlara kadar da yayın yapıyorsunuz. Bu yüzden mutlaka ağınızı şifrelemelisiniz. Neyse ki güç hattında kablosuz ağlar gibi gereksiz ekranlar, şifreler, ayarlar yok. Tek yapmanız gereken iki adaptörün üzerindeki düğmeye 2 dakika arayla 2 saniye kadar basmak (5 saniyeden fazla basınca da resetliyor). Adaptörler kendileri aralarında bir şifre belirleyip ağınızı şifreliyorlar. Bir adaptörü ana şifreleme noktası seçip diğer üçünü bununla eşleyerek birkaç dakikada sorunsuz bitirdim işlemi.

Adaptörle birlikte gelen bir konfigürasyon aracı da var. Benim hiç ihtiyacım olmadı kullanmaya, normal ev kullanımında gerek olacağını da sanmıyorum. Ama bu araç ile MAC adreslerini görüntüleyebilir, Firmware güncellemesi yapabilir, QoS ayarlarını yapabilirsiniz.

YANİ?

Güç hattı ağları yeni bir teknoloji değil, çok uzun zamandır nedir, nasıl çalışır, ne işe yarar biliyordum. Ama nedense alıp kullanmaya yanaşmamıştım. Keşke kablosuz ağ problemlerim başlar başlamaz hemen geçseymişim. Evet, fazladan masraf yaratıyor ama sağladığı kolaylığı düşününce buna değer. Eğer ilk günden kullanıyor olsam bugün hem daha fazla kedi videosu izlemiş olacaktım, hem konsollarda FPS yeteneğim biraz daha gelişmiş olacaktı hem de Serpil'den yediğim toplam papara miktarı düşecekti. Evliliğini düşünen her erkeğe gönül rahatlığı ile tavsiye ederim.

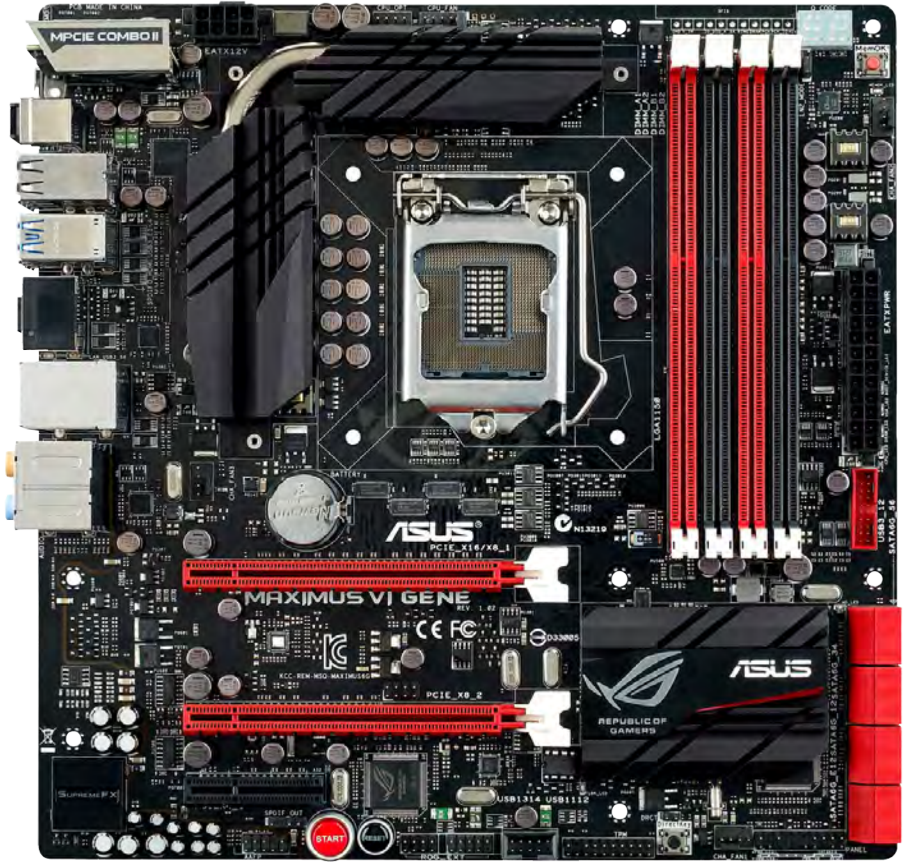
Güç hattı kullanarak bütün ev ağınızı kurabilirsiniz. Özellikle geniş veya çok katlı binalarda kablolu, kablosuz diğer ağlara göre sorunsuz çalışıyor.



Asus
Maximus VI Gene

GENE GELDİ MİNİK DEV! -YİĞİT DOĞRU

TÜRLÜ AKSİLİKLERDEN ötürü yapamadığım Steam Box dosyası vardı ya Oyungezerler... Açıklıyorum: Onun anakartı, Asus'un Gene serisinden olacaktı. Çünkü ufacık tefecik olmasını geçtim, içi bu kadar dolu fıçıcık olan başka bir anakart zor bulunur piyasada. Daha önceki Gene'lerden ve elimde kapı gibi teknik veriler olduğundan rahatlıkla söyleyebiliyorum bunu.



KAYIP ARANIYOR
Öncelikle kart, daha önceki GENE'ler gibi mATX; yani minicik (24.4cm x 24.4cm). Bizim test sistemi gibi kocaman bir full tower kasaya yerleştirdiğinizde, kendisinden bir daha haber alamayabilirsiniz. Ancak bu, kartın güçsüzlüğünü gösterir mi? Kesinlikle hayır! Asus'un Maximus VI Gene'i, koskocaman bir yürek; Intel'in yeni Z87 çipsetini barındırıyor. Yani kart, 22nm dördüncü nesil Intel Core i7 / i5 / i3 / Pentium / Celeron işlemcilerin tümünü destekliyor. Tabii böyle bir kart aldıktan sonra Core i7 4770'in altına düşer misiniz bilemem; ben şahsen düşmezdim herhalde.

Gene'in özellikleri, boyu ile ters orantılı olarak saymakla bitmiyor... 4 adet bellek slotuna 32GB ve 3000MHz'e kadar (O.C.) bellek takılabiliyor. NVIDIA Qaud-GPU SLI ve AMD Quad-GPU CrossFireX de yapabiliyoruz dilersek (yani çift GPU'lu AMD ya da NVIDIA ekran kartlarıyla CrossFireX ya da SLI yapmak mümkün. ("2 x PCIe 3.0/2.0 x16" ya da "x8/x8" şeklinde). Bunların haricinde kart üzerinde 1 adet PCIe 2.0 x4 ve1 adet de mini-PCI-e 2.0 x1 slotları bulunuyor.

BULANLARIN GOYUN'A HABER VERMESİ...
8 adet SATA 6Gb/s portu (6 tanesi Z87'nin, 2 tanesi ASMedia ASM1061 kontrolcüsünün kontrolünde), 115 SNR değerine ve parazit önleyici kalkana sahip SupremeFX ses çipi (üst düzey kalitede ses kapasitörlerine sahip ve DTS Connect desteği mevcut) de cabası. 6'sı USB 3.0 olmak üzere arka panelde 10 adet USB girişi mevcut; bunun yanı sıra 2 adet daha USB 3.0, 4 adet daha USB 2.0 bağlayabiliyoruz kendisine. Kısacası USB cenneti resmen kendisi.

Tüm bu saydıklarım, sıkıcı teknik özelliklerdi. Daha bu kartın neleri var neleri... Gerçi RoG anakartların incelemelerini okuyorsanız biliyorsunuzdur pek çok özelliği. En azından kulak aşinalığınız vardır. GameFirst II ağ optimizasyonu mesela veri paketlerini, oynanılan oyunun ihtiyacına göre düzenliyor. Extreme Engine Digi+ III, UEFI BIOS, USB BIOS Flashback gibi özelliklerden çok bahsettik. Ama örneğin SSD Secure Erase'den bahsetme fırsatımız olmamıştı hiç. Biliyorsunuz SSD'ler, üzerine yazma işlemlerinden sonra zamanla performans kayıpları yaşarlar. İşte burada SSD Secure Erase devreye giriyor; bu özellik sayesinde, SSD'yi tamamen temizleyerek düşen performansını yeniden toparlamasını sağlamak mümkün. Bu saydıklarımın yanında 4K ultra HD desteği desem; ROG RAMDisk desem (belleği geçici depolama amaçlı kullanıp dosya ulaşım hızını artırıyor kart), tek tuşla overclock yapmayı sağlayan CPU Level Up desem, USB 3.0'ın hızını artıran USB 3.0 Boost desem... Ben demeye bir başlasam durduramazsınız arkadaşlar, uzar gider bu liste böyle.





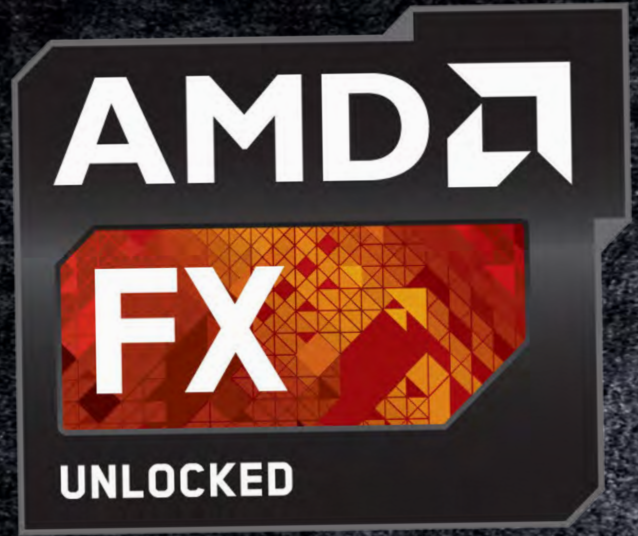
...ÖNEMLE RİCA OLUNUR
İnanıyorum ki Asus'un komponent tarafında çalışan mühendisler, işlerini gerçekten çok severek yapıyorlar. Gönderilen ve incelediğimiz tüm bu ekran kartlarının, anakartların başka bir açıklaması yok çünkü. "Oyunculardan, oyunculara..." klişesi vardır ya hani; o klişe, RoG ve diğer firmaların çıkardığı özel seri oyuncu parça ve ekipmanlarıyla olumlu anlamda vücut buluyor kendine çoğunlukla. Z87'li Maximus VI Gene de bir istisna yaratmıyor neyse ki. Dünyalar kadar güçlü bir ufak oyun bilgisayarı yapmak istiyorsanız, bu anakartın yanına bir de bir Intel Core i7 4770K ve Asus GeForce GTX 670 DirectCU Mini ekleyin derim ben size. Tabii bütçeniz elverirse... (Benimki vermiyor el.)

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Ufaklık çok güçlü maşallah
Eksiler: Yok (da pahalı be abim)
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogaizi.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 325$ + KDV

AMD 5GHz'e Dayandı

FİRMA, İKİ YENİ İŞLEMCİSİNİ TANITTI

AMD, Intel'in aksine işlemci performansını dikeyde zorlamaya devam ediyor: Firma, son olarak 4,4GHz hızında çalışan FX-9370 (Turbo Core 2.0 ile 4,7GHz) ile 4,7GHz hızında çalışan FX-9590'ı (Turbo Core 2.0 ile 5,0GHz) tanıttı. İki işlemci de benzer özelliklere sahip: İki çekirdekli 4 modülle birlikte toplamda 8 çekirdeğe ve her modül için 2MB L2 önbelleğe sahipler. Ortak paylaşıma açık L3 önbellek kapasiteleri de 8MB. AM3+ sokete uyumlu olan her iki işlemci de 1866MHz'e kadar destek sunan entegre bellek kontrolcüsüne ve 220W TDP değerine sahipler (ki FX-8350'nin TDP değerinin 125W olduğunu düşünürsek bu pek de iç açıcı değil (Intel'i hiç karıştırmıyorum)). İşlemciler, ilk etapta sistem üreticilerine sağlanacak gibi; sonrasında ayrı olarak satın alabileceğiz. Ancak ne zaman ve hangi fiyatla çıkacakları henüz belli değil (düzenleme: Onu boşverin de, standart olarak 4,1GHz'de çalışan (TC 2.0 ile 4,4GHz) AMD Fusion A 10-6800K'nın 8GHz'e hızaşırtıldığını biliyor muydunuz?).



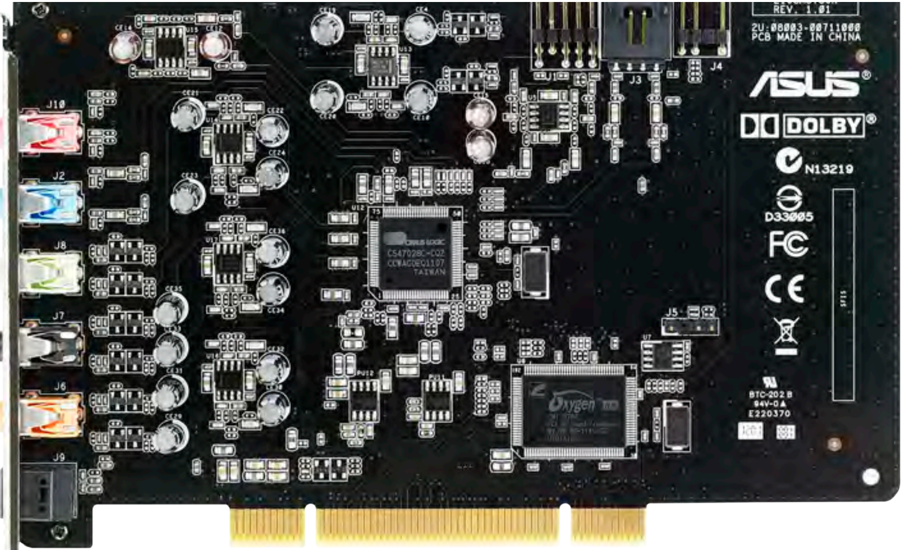
Asus Xonar D-KARA

KARAOKE YAPMAK İSTEMEZ MİYDİNİZ? -YİĞİT DOĞRU

ASUS BU AY BİZLERE karaoke severlerin pek hoşuna gidecek bir ses kartı yollamış. Ancak sadece karaokeciler mi yararlanabilecek bu karttan, diğerlerine hiç mi yer yok? Bilmem... Okuyun bakalım neymiş durum.

OLMAZ OLUR MU?

Asus Xonar D-KARA, ilginç bir kart açıkçası. Giriş seviyesinde konumlandırılan kartın soketi PCI. Yani anakartınızda PCI soketi yoksa, D-KARA da yok. Öncelikle bunu bir kenara koyalım. D-KARA, teknik açıdan da seviyesini belli ediyor hemen. Üründe kullanılan CMI8786 Oxygen HD ses çipi, 6 kanala kadar destek veriyor ve 96KHz/24bit ses işleme gücüne sahip. Kısacası bu özellikleriyle, diğer giriş seviyesi kartlardan pek bir farkı yok diyebiliriz. Ama bir dakika... Karaoke demiştik hani?



Evet oyungezerler, şimdi gelelim asıl konuya: 106db SNR değerine sahip kartın karaokeye verdiği destek ("karaoke" yazdıkça aklıma "eni vici vokke" geliyor) ve bu desteği borçlu olduğu Cirrus Logic CS47028C-CQZ isimli DSP (Digital Signal Processor (Dijital Sinyal İşlemcisi)). Bu işlemci, mikrofondan aldığı sesi donanımsal olarak işliyor ve çeşitli filtrelerden geçiriyor. Bu da mikrofon kayıtlarının, normal giriş seviyesi kartlara nazaran çok daha temiz yapılabilmesini sağlıyor. Yukarıda bir soru sormuştum ya hani "Diğerlerine hiç mi yer yok?" diye. Olmaz olur mu hiç?



PROFESYONELLER AYRILSIN, AMATÖRLER KALSIN

Öncelikle bunun giriş seviyesi bir kart olduğunu söylemiştim size hatırlarsanız. O nedenle profesyonellerden çok, amatörlere hitap ediyor. Evinizde, kendi imkânlarınızla videolar üzerine gömmek için ses kayıtları mı hazırlarsınız, bestelediğiniz parçayı mı okursunuz bilemem. Bildiğim şey şu: İş ses yakalama konusuna gelince D-KARA, donanımsal desteği ve önceden belirlenmiş filtreleriyle birlikte diğer giriş seviyesi pek çok kartı alt edecektir. Ancak onun haricinde D-KARA'yı rakiplerinden ayıran bir şey yok ne yazık ki (pek çok onboard ses kartından daha temiz ses verdiğini de söyleyebiliriz bu arada).

Fiyatı ve yapabilecekleri uygunsa buyurun efendim. D-KARA sizleri bekliyor.



PAZAR YERİ

SÜPER SİSTEM MAKYAJ TAZELERKEN...

Haswell'in çıkışı ve stok durumuna göre sistemlerimizi güncellemeye başladık sayın oyungezerler. Süper Sistem'e bir bakın örneğin! Neredeyse bambaşka bir sisteme dönüştü kendisi (yeni SSD'si de hayırlı olsun). Tabloyu hazırlarken canım çekti vallahi... Ama evimdeki emektara yazık etmeyeyim dedim şimdi (gerçi onun da emektarlığı kalmadı, taş gibi sistem oldu).

Bunun haricinde Ekonomik Sistem ile İdeal Sistemimizin ekran kartlarında değişikliğe gittik. Gerekiyordu artık biraz temiz hava, tazelik. Yeni işlemciler, çipsetler piyasaya düşmeye devam ettikçe sistemler de aynı oranda güncellenecek oyungezerler. O nedenle, nasıl derler, "Bizi izlemeye devam edin!" Ya da okumaya işte, bilemedim.

Söylemek istediğim bir diğer şey de, malum Gezi Parkı olayları (ve dış piyasadaki anlamadığım ekonomik gelişmeler) nedeniyle dolar fiyatlarının çok dalgalı seyretmesinden kaynaklanan fiyat artışları. Yaptığım değişikliklerle zaten sistemlerin fiyatları arttı. Bunun üzerine dolar da 2TL sınırına yaklaştığından şu anda (20 Haziran'da yazıyorum bu yazıyı) toptan bir bilgisayar toplamak pek akıl kârı değil bana soracak olursanız. Evet tatile girdiniz ve yaz geldi, kabul. Ancak anne babalara baskı uygulamadan önce, dövizin biraz daha mantıklı seviyelere gelmesini bekleyin derim. Bilmem, belki de siz bu dergiyi aldığınızda kendiliğinden mantıklı seviyelere inmiş olur. Ona göre ayarlayın bir şeyler.

Ben şimdi Teknik Servis'e geçiyorum. Muhabbetimize orada devam ederiz bence.

Kendinize iyi bakın. İyi Temmuz'lar!

Biterken çalıyordu:
Vangelis – Spanish Harbour



SAMSUNG GALAXY MEGA SATIŞTA



Samsung bu aralar ne "Galaxy" yaptı arkadaş... Saygıyla izliyoruz efendim. Bu haberimize konu olan Samsung Galaxy Mega, geçtiğimiz ay içerisinde Türkiye'de satışa sunuldu efendim. Telefon ve tablet özelliklerini bir arada sunmayı hedefleyen ürün, 1280x720 piksel 6,3"lik bir TFT ekrana sahip. 1,7GHz hızında çalışan çift çekirdekli bir işlemciye, 1,5GB belleğe ve Adreno 305 grafik yongasına sahip. Android 4.2 Jelly Bean işletim sistemi kullanan Galaxy Mega, ChatON, Group Play, S Memo, Sesli Fotoğraf ve Drama Shot gibi pek çok özelliği de bünyesinde barındırıyor. 167,6x88x8mm boyutlara sahip Mega, 199gr ağırlığında. Telefonun kablosuz iletişim özellikleri arasında NFC, Wi-Fi 802.11ac ve Bluetooth 4.0 bulunuyor. Ama ürün daha piyasaya çıkmadığından ben bu haberi girdiğimden fiyatını bilemiyorum. Bi koşu gidip bakarsınız siz.

SIM KİLİT UYGULAMASI KALDIRILDI

Bu ay tüm Pazar Yeri'ni sevince boğan bir haber, Sim Kilit uygulamasının kaldırılışı oldu. Bir sevinç yumağına dönüştü Pazar Yeri, "BTK arada mantıklı kararlar da verebiliyormuş" düşüncesi hakimdi her yere. Peki ne oldu şimdi? Diyelim ki gittiniz Turkcell'den bir telefon aldınız... Bundan sonra Turkcell size "Bu telefonu başka bir operatörle birlikte kullanamazsın!" diyemeyecek. Tabii Turkcell sadece bir örnek, tüm operatörler için geçerli bu. Daha önce satılan kilitli telefonlar için de operatörler, uzaktan erişimin mümkün olduğu modellerde en geç 3 ay içerisinde kilidi kaldıracaklar. Bunun mümkün olmadığı modellerde de, müşterilere destek vermek zorundalar. Haberiniz olsun.





LOMOGRAPHY KONSTRUKTOR

İlginç ve farklı pek çok fotoğraf makinesi modeli bulunan Lomography, bu sefer de "Kendin pişir kendin ye" tarzında bir ürünle karşımıza çıktı: Konstruktor. 99TL'lik fiyat etiketine sahip olan ürün, gayet düzenli bir şekilde kutulanmış olarak parça parça geliyor. Sonrasında da yapboz niyetine parçaları birleştiriyor ve ortaya 50mm F/10 lense, 1/80s enstantane hızına, çoklu pozlama seçeneğine, Bulb moduna ve 2 diyafram ayarına sahip bir makine çıkıyor. Kasa üzerinde film sarma tuşu ve poz sayıcı da mevcut. Şu adresten edinebilirsiniz kendisini efendim: *bit.ly/11zWwCZ*







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX-4100		Intel Core i5-3570K		Intel Core i7-4770K		Intel Core i7 Extreme 3970X	
	(i) 106$	(m) 110$	(a) 248$	(l) 254$	(a) 375$	(i) 381$	(a) 1066$	(k) 1129$
Anakart	Gigabyte 970A-DS3		MSI Z77A-GD65		Asus Sabertooth Z87		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 85$	(a) 87$	(b) 207$	-	(m) 307$	-	(i) 458$	(m) 462$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		G.SKILL Ares 16GB (8x2) CL10 1600MHz		Kingston HyperX T3 Beast 32GB (8x4) CL11 2400MHz	
	(c) 31$	(k) 35$	(k) 71$	(a) 72$	(l) 136$	(a) 151$	(i) 307$	-
Ekran Kartı	Asus Radeon HD7790 DirectCU II OC		Sapphire Radeon HD7870 OC		Asus Radeon HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GeForce GTX690 SLI	
	(f) 199$	-	(a) 257$	-	(b) 576$	-	(a) 2366$	(p) 2636$
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB + Kingston HyperX 3K 120GB		Kingston HyperX 3K 960GB (480x2) SSD	
	(o) 59$	(c) 62$	(p) 70$	(o) 76$	(m + f) 301$	(i) 315$	(f) 910$	(i) 996$
Optik Sürücü	LG GH24NS90 24x DVD±RW		Asus DRW-24B5ST 24x		LG BH10LS38 Blu-Ray BD-R		LG BH10LS38 Blu-Ray BD-R	
	(a) 20$	-	(a) 19$	(o) 20$	(a) 109$	-	(a) 109$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa İçinde		High Power HP-DP750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 122$	(m) 129$	(i) 150$	(a) 151$	(i) 185$	(k) 194$
Kasa	Corsair Carbide 200R 550W Güç Kaynaklı		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Edition		Akasa Venom Toxic		Thermaltake Level 10 GT Battle Ed.	
	(a) 108$	(f) 120$	(i) 102$	(a, p) 103$	(m) 163$	-	(a) 299$	(l) 313$
Fiyat	608$		1096$		2117$		5700$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** HızlıAl

ACER ICONIA A1 TÜRKİYE'DE

Acer'ın 7,9"lik (1024x768 piksel, 162ppi) tableti Iconia A1, Türkiye'de satışa sunuldu. Ekran boyutu açısından tam olarak iPad Mini'nin rakibi olarak gösterebileceğimiz tablet (ama fiyatını görünce vazgeçtik), Android 4.2 Jelly Bean işletim sistemine, 1,2GHz hızında çalışan 4 çekirdekli işlemciye, 1GB belleğe, 8/16GB + 3GB'a kadar microSD desteğine ve otofokus özelliği bulunan 5MP'lik arka kameraya sahip. Bunların yanı sıra Wi-Fi 902.11b/g/n ve Bluetooth 4.0 kablosuz bağlantı özelliklerine yer veren tabletin boyutları 208,7x145,7x11,1mm, ağırlığıysa 410gr. 3G'li bir modeli de bulunuyor Acer Iconia A1'in. 499TL'ye hemencecik alabilirsiniz kendisini.



TAMİR ATÖLYESİ

Bozuk sabit diskleri pencere pervazına sıkıştırdığımız günler geldi oyungezerler. Bence siz de yapın, çok güzel oluyor. Onun dışında, geçtiğimiz ayki Ustanın Tavsiyesi'nde söylediğim gibi. Bırakın oyunu, Oyungezer'i, bilgisayarı, Vita'yı, BlackBerry'yi, iPhone 5'i, iPad'i... Tatil için bir yerlere gidin. İmkânınız yoksa dışarı çıkın, yürüyün. Gezin dolaşın. Daha iki gün önce Ortaköy'den Samatya'ya yürümüş, arada da ne zamandır ertelediğim İstanbul Modern'e uğramış biri olarak söylüyorum bunu. Bir süre sonra cidden evde oturmak, binlerce pikselin arasında kaybolmak çok sıkıyor.
Onun haricinde bu ay da buralarda pek bir değişiklik yok... Aynı tas, aynı hamam. Aynı sanayi, aynı Puri, aynı Goyun, aynı dertler, aynı tasalar. Donanımlar, sorunlar... Sorunun olduğu yerde donanım, donanımın olduğu yerde sorun eksik olmaz diyor, haftayı yeni soru(n)larınız ile açıyorum. Açtım, buyrun.

NASIL OLMUŞ?

S Size yazdıktan sonraki süre zarfında çok araştırma yaptım. Eski önyargılarımı da bir kenara bırakıp bir sistemde karar kıldım. Aslında sorularımın pek çoğuna da cevap buldum diyebilirim. Bu yüzden sizden sadece karar verdiğim sisteme bir değerlendirme yapmanızı rica edeceğim. Sistem;

- AMD FX 8350 işlemci,
- Asus Sabertooth 990FX anakart,
- Asus HD7970 DirectCU II TOP GDDR5 3GB ekran kartı,
- Corsair Vengeance 8GB (4x2) 1866MHZ DDR3 CL9 bellek,
- Western Digital Caviar Black 1TB sabit disk,
- Corsair Force GS Serisi 128GB 2.5" SATA 6 SSD,
- Corsair H100i işlemci soğutucusu,
- Corsair 500R kasa,
- Corsair CX Serisi 80PLUS 750W güç kaynağı

Bir de güç kaynağı sorusu var aklımda. 750W bu sistemde OC için yeterli olur mu acaba? Yoksa 850W ya da 1000W bir şey mi almam gerekir? (Yeter deyin içim rahatlasın! 1000W Çok pahalı yahu!) - Birol Oghan

C Selamlar Birol,
Gayet güzel bir AMD sistem toplamış olduğun için burada yer veriyorum. Önyargılarından kurtulman ve sorularına cevap bulmuş olman güzel. Sistem de, 750W güç kaynağı da güzel. E daha ne olsun? Hayırlı olsun! (:

NAÇİZANE ÖNERİLER

S Selam Mert *(selam Özgür! -Mert)*. Umarım iyisindir diyeceğim ama genel olarak sen de benim gibi karamsar bir insan olduğun için cevabını az çok tahmin edebiliyorum (*işte bu! -Mert*).

Neyse şimdi Mayıs sayısında yeni şeyler için öneri istemişsin ya. Ben yaklaşık 10 senedir dergiyi takip ettiğimden eski zamanları ve donanım bölümünü de biliyorum. O zamanların Pazar Yeri'nde, sistemlerin yanında diğer harici bileşenler için de tavsiye kısmı olurdu. Örneğin monitör, ses sistemi, kulaklık vs.

Hani hem uygun olanı vardı hem de pahalı ama kaliteli olanı vardı. Bence yeni yapacaklarında bunlar da olabilir. Ama bu sefer 3 seçenek olabilir. Ucuz – Fiyat/Performans – Kalite.

Tabii bu tarz şeyler ek yükleri de ve araştırmayı da yanında getirecektir ama benimkisi sadece öneri.
Nice karamsar havalara *(eyvallah -Mert)* (; Kolay gelsin.

C Merhabalar Özgür,
Bu öneri ne zamandır dillendiriliyor, ben de ne zamandır "Hakikaten yahu, şunu bir yapayım." diyorum. Ama bir şekilde hep ertelemek zorunda kalıyorum. Gerçi bu sıralar kararlıyım, aklımdaki farklı fikirleri oraya buraya not alıyorum uzunca bir süredir. Sistemleri AMD ve Intel olarak ayırmak, işlemci soğutucusu, monitör, klavye, fare, kulaklık, hoparlör ve oyuncu dizüstü tavsiyeleri vs. eklemek gibi düşüncelerim var. Bunu dediğin şekilde yapmak da mantıklı (Ucuz – Fiyat/Performans – Kalite). Ancak tabi iki sayfa buna yeter mi, sayfa sayısı artırsak buna değer mi, tüm tavsiyeleri doğru bir şekilde takip etmek bana aylık ne kadar ekstra iş yükü kazandırır hepsini de oturup düşünmek gerekiyor.

Kısacası Pazar Yeri'ni güzel günler bekliyor (bu ay E3'ün gümbürtüsüne gitti ama gelecek aydan itibaren neden olmasın?). Hazır insanlar AVM'lere gitmeyi ufak ufak bırakıp Pazar'lara doğru yol alırken... (;

Çok teşekkürler zahmet edip yazdığın, öneride bulunduğun için. Notlarım arasına ekledim söylediklerini. Başka önerisi olan varsa da yazmaya devam edebilir. Tren kalkmak üzere çünkü.
Nice karamsar havalara Özgür.

DERDİME BİR ÇARE

S Sevgili Oyungezer ailesi ve tabi ki değerli üstadım Mert Abim. Sevgili adaşım, ben Mert Ozan Barlık. Van'dan sevgiler... Umarım iyisinizdir *(bilmem, iyi miyiz Eren? -Mert) (iyi gördüm seni, saçlar da gitmiş böyle -Eren)*.

Öncelikle rica ediyorum bu yazımı dergide yayınlar mısınız *(yayınlamayız bence, ne dersin Eren? -Mert) (soruları da senin yerine cevaplayayım mı Mert? -Eren)*? Bu beni çok mutlu eder. Bu ilk e-postam çünkü. Soracağım soru ise şu: Sistemimde iyileştirmem gereken neler var? Her tarafta yana yakıla Asus Matrix HD7970 arıyorum ama bulamıyorum.

Sistemim şöyle üstadım:
- Asus M5A99X EVO anakart,
- AMD FX-4100 işlemci,
- Kingston HyperX Blue 1800MHz bellek,
- Sapphire Radeon HD6850 1 GB 256bit ekran kartı,
- Cooler Master Hyper 212 EVO işlemci soğutucusu,
- Seagate 1TB Barracuda / Samsung 1TB sabit disk,
- High Power Absolute 650W Modular güç kaynağı,
- Samsung SyncMaster B2230 monitör,
- Thermaltake Challenger oyuncu klavyesi,
- Thermaltake Black oyuncu faresi,
- Aerocool Mechatron Black Ultimate kasa.

Sence neler yapılabilir üstadım? Bir de Asus Matrix konusunda beni aydınlatırsan çok sevinirim. Teşekkür eder, iyi çalışmalar dilerim *(benden de sana selam olsun adaş -Mert)*. - Mert Ozan Barlık

C Selam Mert,
Sistemin, bizim Ekonomik Sistem'den hallice... O nedenle aman aman kötü değil. Nasıl bir güncelleme yapman gerektiğini sormuşsun, eyvallah. Ancak ne için? "Oyun oynamak için." dersen onun da sonu yok ki. Ekonomik'ten Ütopik Sistem'e kadar gidiyor, hatta devam edersen Ütopik'i geçtikten sonra sağa dönüp Nirvana'ya ulaşabiliyorsun. Rivayetler yok değil.

Onun haricinde bütçen nedir? Belleğin kaç GB? Tüm bunların cevabıyla gel bana, börekler açayım sana (Mert'in bu mektubunu yayınlıyorum ki, aynı dertten dolayı mektup gönderecek olanlar bunlara dikkat etsinler. Yoksa ne yazık ki yolladığınız postalar bir işe yaramıyor).

Asus Matrix HD7970 konusunda ise söyleyebileceğim bir şey yok maalesef. Evet, hiçbir mağazanın stoklarında görünmüyor şu anda. Ne zaman geleceğini de bilmiyorum ne yazık ki. Sana verebileceğim tek tavsiye, Teknobiyotik ve Vatan gibi mağazalardan bilgi almak ve arada *teknofiyat.com*'a girerek stok durumunu yoklamak olacak. Kendine iyi bak. Bekliyorum cevabını.

TEKNİK DESTEK

S Merhaba Mert ve Oyungezer dergisi çalışanları,
1.5 senedir derginizi büyük bir keyifle takip ediyor ve yaşıtlarımın "Öküz kadar oldun abi artık ne oyunu, ne gezeri?" saldırılarını başarıyla püskürtüyorum. Bence gerçekten taktdir edilesi bir iş çıkarıyorsunuz, o nedenle hepinize ayrı ayrı teşekkürler. İzninizle nacizane bir iki sorum var onları yöneltmek istiyorum size.

Sistemim şöyle:
- AMD FX X8 3.5 GHz işlemci,
- 16GB 1600MHz Kingston bellek,
- Gigabyte 970A-DS3 anakart,
- AMD Radeon HD6750 ekran kartı,
- SanDisk SDSSDX120GG25 SSD,
- Samsung 1TB ve WD 2TB sabit diskler.

1- Her şey gayet iyi güzel giderken bir gün bilgisayarım takılma problemleri çıkarmaya başladı. Durup dururken olan birkaç saniyelik bir donma ve ardından gelen "tık" sesinin ardından her şey normale dönüyor (tıklama sesinin sabit diskten geldiğini düşünüyorum). Sistemimin kurulu olduğu SSD'ye çok güvendiğimden ve bu problem, özellikle diğer disklerin bölümlerine girmeye çalıştığımda cereyan ettiğinden hemen mekanik disklerimden şüphelendim hâliyle *(e*

doğru yapmışsın -Mert). Hemen bir Everest Ultimate Edition indirip bad sector taraması yaptım. Buna göre mekanik disklerim normalken, SSD'de "Re-allocated Sector Count" uyarısı aldım. Biraz araştırdım ama net bilgiler elde edemedim, sonuç olarak sistemimi mekanik disklerimin bölümlerinden birine kurmaya ve bu sorunu kökünden çözmeye karar verdim. Ama bunu uyguladıktan sonra da bu sefer herhangi bir 3B çizim programıyla çalışırken arkada da YouTube gibi bir siteden video vesaire açtığımda bu sefer aynı donmanın tık sesi çıkarmayanıyla karşılaşmaya başladım. Üstelik bu dakikada iki kez falan gerçekleşiyor. Demem o ki suçluyu acaba yanlış yerde mi arıyorum? Başka bir parçadan kaynaklı bir durum olabilir mi?
2- 3B görselleştirme işiyle uğraşıyorum ve işim gereği biraz üst kalibre bilgisayarlarla çalışmam gerekiyor (rahatlık açısından). Workstation harici, işte bu pc de krallar gibi çalışırsın diyebileceğiniz bir masaüstü sistem önerisi var mı (özellikle render süreleri açısından)?

İki format atıp program kurabilenin kendini bilgisayarcı ilan ettiği şu güzel ülkemde, fikir alabilmem açısından bile olsa, sayenizde bir alternatifin olduğunu bilmek güzel, en içten sevgi ve saygılarımla. - Ozan Demircan

C Selam Ozan,
İlk olarak şunu söyleyeyim, bahsettiğinden anladığım kadarıyla sorun büyük ihtimalle mekanik sabit disklerinin birinde. Birincisi, bilgisayarda fanların yanı sıra hareket eden parça ihtiva eden tek bileşen mekanik sabit disklerdir (optik sürücüleri falan saymıyorum tabi). Söz konusu tıklama sesi fanlardan çıkmadığına ve bir donmanın ardından geldiğine göre, akıllara ilk olarak sabit diskler geliyor doğal olarak. Özellikle disklerin bölümlerine girmeye çalıştığında donma problemlerinin başına gelmesi de bunu gösteriyor.

Bunu anlamak için elinde yeterince malzeme var neyse ki. Sistemini yeniden SSD'ye kur ve disklerini teker teker dene derim ben sana. Çok kısa sürede anlayacaksın hangisinin yaramaz çocuğu oynadığını emin ol. Ha, tabi ki sorun bambaşka bir yerden de çıkabilir. O kadar saçma sapan şeylerin donanım problemi yarattığına şahit oldum ki, bu konuda kesin konuşamıyorum artık.

SSD'ne gelelim şimdi de... En basit tabirle Re-allocated Sector Count (Yeniden Atanmış Sektör Sayısı), SSD'nin fabrikadan çıkıştan bu yana soluğu tükendiğinden ötürü kullanılmayan bloklarının sayısını gösterir. Bu tanımı bir cebe koyalım, şu ayrıntıyı ekleyelim: Kullanılmayan bloklar, ürünün ilk kullanımında da ortaya çıkabilir. Kimi üreticiler, garanti süresi boyunca bir sayı sınırı koyar ve bu sınırın altında kalan kullanılmayan blokları bir hata olarak kabul etmez. Bunun yanı sıra HDD için tasarlanan test programlarının değerleri, SSD'lere uygun olmayabiliyor kimi zaman (açıkçası herhangi bir SSD test etmek için Everest Ultimate Edition kullanmadım. O nedenle ne kadar güvenilir sonuçlar veriyor emin değilim). Yani aldığın hata, aslında yanlış olabilir... Her şey ihtimal dahilinde. SSD'n bozuk olmayabilir kısacası. Ancak SSD'nde önemli bir veri bulundurmamaya özen göster derim. Giden veriyi geri getirmek SSD'de oldukça zordur çünkü. Her ihtimale karşı ürünün servisiyle de iletişime geçmeni öneririm sana. Ancak şunu söyleyeyim, bilgisayarının sorununun SSD'den kaynaklandığını sanmıyorum. Başta da dediğim gibi, olay mekanik sabit disklerinin birinde kopuyor gibi.

İkinci soruna gelecek olursam. Yukarıda Mert'e de dediğim gibi, isteklerin çok havada. Toplama bilgisayar mı istiyorsun (Süper Sistem uçurur seni), marka mı (Tytan!)? En ama en önemlisi de bütçen nedir? Bunları bildir, birlikte yol alalım sonrasında.

Bilmemekte değil, biliyormuş gibi yapmakta zaten sıkıntı. İnsan bilmediği zaman söylemeli bence "Arkadaş ben bunu bilmiyorum, bu işten anlamıyorum." diye. Kimse de çıkıp da "Eki eki, bilmiyormuş oolum bunu." diye dalga geçmez, merak etmeyin. Dalga geçenin de kendi erdemsizliğindendir zaten, kulak asmamak lazım. Kaç yıldır "Donanımcı" titrini taşırım, hâlâ bilmediğim zibilyon tane şeyin olduğunu söylüyorum mesela (kimse de inanmıyor, ayrı mesele). Ama işte okudukça, mektup cevapladıkça, bir sorunla karşılaştıkça ve tüm bunlar biriktikçe öğreniyor insan. Neyse, yine çok konuştum...
Bizden de sana sevgi ve saygılar Ozan. Bekliyorum cevabını (Mert, senin de cevabını bekliyorum. Atmadın bak hâlâ).

HARİCİ DİSK

S Selam Mert Usta! Tebrik edemedik seni ustalığa geçince kusura bakma. (: *(komşulara karşı çok ayıp oldu -Mert)*
Ben bu aralar bir harici disk almak istiyorum. Uygun fiyat ve özellik açısından sana danışmadan almayayım dedim *(iyi demişsin -Mert)*.
Şöyle 1TB'lık (750GB da olabilir ama 2TB'a çıkmayalım. O kadara pek gerek yok bence), 2.5"lik dsiklerden güzel bir önerin var mı? *(Vaar -Mert)*
Ya da alıp almama konusunda bir tavsiye de olabilir. Yeni teknolojiler ne durumda;? Yerini alabilecek bir şey var mı?
Şimdiden teşekürler. İyi çalışmalar herkese. - Berkay Şahinoğlu

C Selamlar Berkay,
Uzunca bir süre severek kullandığım, şekli şemali ve fiyatı yerinde güzel bir 2.5"lik ürün var sana önerebileceğim: ***bit.ly/TSyzUm***

Önerdiğim ürün WD'den ve 1TB. 2.5". Bu saatten sonra 3.5"lik bir diske para vermen anlamsız olacaktır ve evet, 2TB bana da anlamsız gelen bir rakam. Hem pahalı, hem de başına bir şey gelse kaybedeceğin veri miktarı anlamsız derecede fazla. O nedenle önerdiğim ürünü, yanına bir de taşıma çantasıyla almanı tavsiye edeceğim.
Sana da teşekkürler,
Hayırlı olsun.

Bir teknik servis daha hayatının sonuna geliyor, hoparlörlerden ***Zaz – La lune*** yükseliyor. Gözlerim ufaktan sızlamaya başlasa da, yapacak daha çok iş var. O nedenle gevşemeye yer yok. Organize Sanayi yan gelip yatma yeri değildir arkadaşlar, bu böyle biline. Ama şurada birazcık kestirsem de kimseye zararı olmaz herhalde yahu, kapanıyor gözler. Haydi siz Ekran Dışı'na gidin, Damla'nın söyleyecekleri vardır. Olmadı beride E3 fuarı var, ziyaret etmediğiniz oyun standı var mı bir bakın. O esnada ben de şekerleme yapayım (-esner-) biraz.

Şimdilik gelecek ay da, buralarda gibiyiz. Adresimiz aynı, bekleriz. - ***donanim@oyungezer.com.tr***

SANAYİ DEVRİMİ

"Sanayi Devrimi saat gibidir. İnsanlık var oldukça işlemeye devam edecektir."

Wrist Watch Lighter



Babalar günü dolayısıyla tanıştığım Wrist Watch Lighter'ı tanısanız siz de çok sevmezsiniz. Hatta hiç sevmezsiniz. Nefret edersiniz (eden var).

Power Balance Wristband



Eski popülerliğini yitiren bir garip bileklik. Denge bilekliği olarak da bilinir. Hiçbir bilimsel yönü yoktur. Evladım kime diyorum, çıkar o bilekliği! Kendisi son yılların en kapsamlı "sazan.avi".

Japanese Lichen



Sokağa atacak 15$'ı olanlar benimle temasa geçebilirler. Daha yararlı bir şeye yönlendirebiliriz o parayı bence. Hazır dolar da yükselmişken.

Bronze Dove



Efendim? 1500$ verip Bronze Dove mı aldınız? Hmm. Siz bi gelsenize şöyle. Gel gel, valla bir şey yapmayacağım.

Carafe

Tabii ki Carafe'ye ayran koyuyoruz biz (şarap da neymiş?!). Sonra da mayalanması için, farklı markalardan ayran seçkilerinin bulunduğu karanlık mahzenimize indiriyoruz... Yıllanmış ayranın tadı bir başka oluyor.



EKRAN DIŞI



Ne De Güzel Olmuşuz

Geçtiğimiz ay hepimiz için çok acayip geçti. Sürekli okurlarımız anımsar, bu sayfada Gezi Parkı'ndaki yok edilmek istenen ağaçlardan ve bu ağaçlar için eylem yapan bir avuç insandan bahsetmiştim. Açık konuşayım, o satırları yazarken ne olayın bu boyutlara varacağını tahmin etmiştim ne de günün birinde insanlığa dair umudumun bu kadar artacağı aklımın ucundan geçmişti.

Gezi üzerine neredeyse söylenebilecek her şey söylendi, yazıldı ve çizildi sanırım. Hatta mizah dergisi yazar ve çizerleri için biraz üzülüyorum bile. Bu kadar yaratıcılığın üzerine sizin işiniz de zor be abi. Kendi adıma da -oyunlar, internet ve sosyal medya gençleri ne şekilde etkiliyor, hakikaten "nerede o eski zamanlar" mı?- sorularının cevaplarını gayet güzel bir şekilde aldım. Hepimiz ne güzel olmuşuz.

Tüm bunlar olup biterken araya bir de evlilik sıkıştırmak da güzel oldu benim için. Nikah sonrası gittiğimiz eğlence mekânının bahçesinde otururken, caddeden geçen eylemcilerin peşine takılıp üzerimde gelinlikle slogan atmayı da yaşadım ya... bir kez daha söylemek istiyorum: Hepimiz ne de güzel olmuşuz.
- **DAMLA PINAR GÖK**

EKRANDIŞINDAKİLER





AFTER EARTH

SHAYAMALAN'IN SON SAHNESİ...

2013 yaz ayları bilimkurgu janrı açısından uzun zamandır olmadığı kadar hareketli geçeceği için biraz heyecanlıydık. Halen kredisi olduğuna inandığım Shayamalan'ın son hamlesi After Earth'in, kendisini sinema dünyasına yeniden kazandıracağını bile düşünüyorduk. Yanıldık. Kısa bir yazı olacak çünkü filmde eleştiriye değer bir şey bile yok. Birkaç bin yıl sonrası, yabancı ve saldırgan bir uzaylı ırkı derken dikkatle izlemeye başladığımız film Survivor'ın yeni sezonuna döndüğünde bütün ilginiz bir anda sönüyor. Filmin sırtını dayadığı 2000 yıllık evrim başarısız ve yetersiz işleniyor. Post apokaliptik ortam, karakter ve hikaye yaratmasına güvendiğimiz senarist Gary Whitta da filmin yapımcısı olan Will Smith ve kötü yönetmen Shayamalan'ın müdahaleleri yüzünden sınıfı geçemiyor. Birkaç güzel bilimkurgu temalı fikir de sürekliliği olmadığından çöpe gidiyor. Alt metinde okumaya çalıştığımız insanların doğaya verdiği zarar, küresel ısınma ve insan korkusunun doğası gibi konular yeterli gelmiyor. Will Smith oğlunu güzelce pazarlıyor. Olmuyor, olamıyor. Böylece, Sixth Sense ve Unbreakable'ı yaratan adam Shayamalan artık kredisini tamamen tüketiyor. **-Pozan**



MAN OF STEEL

BU SEFER YANLIŞ ATA OYNADIN NOLAN!

Eğri oturalım doğru konuşalım. Zack Snyder, Watchmen haricinde sinemaya katkısı olan, örnek gösterilen bir film yönetmeni hiç olmadı. Görsel açıdan vizyon sahibi olduğunu kimse inkar etmiyor ama yönetmenlik sadece bu değil elbette. Man of Steel'in uzunca bir süredir bekleniyor olmasının temelinde şüphesiz Christopher Nolan'ın yapımcı koltuğunda oturması bulunuyor. "Nolan elini sürmüşse iyidir" aslında doğru bir mantık, zaten filmi izlediğinizde Nolan'ın akıl verdiği tüm sahneleri görebiliyorsunuz ama Zack bir başına kalınca bunların hepsini silip süpürecek, filmi bir teknoloji demosuna dönüştürecek hataların hepsini yapmış.

David S. Goyer'sa ilginç bir senarist şüphesiz. Batman filmlerinde harikalar yaratabiliyor mesela ama bir o kadar da sabıkası var (Da Vinci's Demons iyi gidiyor neyse ki). Man of Steel de o sabıkalı filmler arasına kafadan girmiş. "Karakter derinliği, hikaye örgüsü, dengeli tempo, katarsis" ara ki bulasın. İlk trailer'lar sonrası belirtilen "daha karanlık bir Superman filmi bu" makyajı gördük ki yok. Bu yüzden filmi sanki Nolan çekmiş, Batman filmleriyle yarışırmış gibi bir durum "kesinlikle" yok. Ne var? Bol bol güdük senaryo hataları, açıkları var. Örneğin Clark Kent'in eğitim hayatı es geçilmişken yetişkin halini bir anda en büyük askeri birimlerde veya en önemli gazete binasında iş bulmuşken görebiliyoruz. General Zod tarafı da ondan farklı değil. Bize gösterilmeyen, anlatılmayan pek çok yerden sahne ile karşılaşınca haliyle filmdeki hikaye açıkları kafam kadar oluyor (Krypton gezegeni detayları iyi bir tek). Nolan'ın önerdiği dramatik çıkışlar şıp diye belli olurken, onun beğenmediği final ise benim de hoşuma pek gitmedi. Ama Nolan'ı bu yüzden affetmek olmaz. Madem müdahale sınırın "öneri" çerçevesindeydi, niye projeye girdin? Veya niye sen çekmedin?

Filmin iyi, güzel tarafı yok mu, var, ama sadece görsel ve müziklerde. Müziklerin nedeni tabii ki Hans Zimmer. Görsellik ise zirveye oynar. Avengers ile çenem düşmüştü, Man of Steel onun da ötesine geçmiş. 250 milyon dolara yakın bütçesinin çoğunun efektlere gittiği çok belli. Ama her yeşil perde filmi gibi Man of Steel de duygusuzluktan nasibini almış. Güldüğünüz veya üzüldüğünüz bir sahne yok. Oturmuş bir saat Superman Vs. Zod dövüşü, bu sırada da Dünya'nın nasıl tarumar edildiğini görüyoruz. Uzayda konuşan veya saç teli bile dağılmayan Superman görmek hoşunuza gidiyorsa Man of Steel'i izlememek olmaz, ama daha derine inen, süper-kahraman filmlerine yaratıcı dokunuşlar yapan bir film arıyorsanız, eh, çok ararsınız! **-Volkan**

STAR TREK

200 MİLYON DOLARLIK DİZİ BÖLÜMÜ



Gene Roddenberry'nin 1966'da tohumlarını attığı, gelmiş geçmiş en uzun soluklu ve en büyük bilim kurgu serisi olan Star Trek kendi hikayesini yeniden yazmaya devam ediyor. Bazılarımız hala Star Wars mu Star Trek mi diye tartışırken günümüzün en yetenekli yönetmenlerinden olan J.J. Abrams her iki bayrağı da sallayarak bu görevi üstlenmiş durumda. Kendisinin hikaye anlatımına, senaryo kabiliyetine ne kadar güvenirsiniz tartışılır ama yönetmenlik yeteneğine, karakter yaratıp geliştirmesine ve vizyonuna dil uzatmak mümkün değil. O yüzden bu canımızdan çok sevdiğimiz başucu eserleri en azından sinematik anlamda bana emin ellerde gibi geliyor. Ama orijinal serilerin üzerimizde bıraktığı etkiyi tekrar edebilmek ya da aşabilmek için çok büyük hikayelere ihtiyaç olduğu da bir gerçek. Gelelim Star Trek Into Darkness'a.

Kirk ve ekibi galaksinin daha önce gidilmeyen yerlerine yaptıkları keşif yolculuklarından birinde bir hata yaparlar ve ekip dağılmak durumunda kalır. Ardından yıldız filosu kim ya da ne olduğunu bilmedikleri bir tehdit altında kalır, bu tehdit ekibimizin bir şekilde yeniden toplanmasına yol açar ve ne olduğunu keşfetmek Kirk için biraz da kişisel bir savaşa dönüşür. Daha sonrası bol bol görsel efekt ve twist. Yani bildiğimiz J.J. Abrams tarzı. Şu sıralar bilim kurgunun gözde senaristleri olan, bahsi geçen filmin de yazarları Orci & Kurtzman & Lindelof 3'lüsü Abrams'ın ekibi diyebiliriz zaten. Yalnız birinin bu ekibe, Fringe, Lost v.b. dizilerden alışık oldukları gizem yaratma ve ters köşe tarzının büyük filmlerde aynı etkiyi yaratmayacağını anlatması lazım. 2 saatlik bir film izlemek isterken yüz milyon dolarlar harcanmış bir TV dizisi bölümü ile karşılaşınca sıkıntı başlıyor. Gerçekten film tamamen TV dizisi modunda ilerliyor ve size sinema perdesinden almak istediğiniz o büyük etkilenmeyi yaşatmıyor. Bütün filmin 1-2 günlük zaman diliminde geçmesi ve o malum kötü adam karakterinin hikayesinin birkaç diyalogla geçiştirilmesi bunun tuzu biberi oluyor zaten. Ortada çok büyük bir hikaye potansiyeli varken bunu gelecekte geçen bir polisiye dizisi gibi aktarmak bu ekibe yakışmamış kesinlikle. Bu kadar çok karakteri bu kadar iyi oyuncularla bir araya toplayıp sadece Kirk ve Spock üstünde yoğunlaşmak bir şeylerin eksik olduğunu hissettiriyor zaten. Star Trek her türlü öğesi gereği dizi olarak daha güzel ama ilk filmdeki hikaye ile bu filmi karşılaştırınca ikisinin de aynı uzunlukta olduğuna ve aynı bütçeyle çekildiğine inanamıyorsunuz. Abrams'ın ilk filmde anlattığı hikaye ve karakterler umut verirken bu filmde Star Trek evrenini ve tarihini yeniden yazdıklarını unutmuş gibiler.

Star Trek Into Darkness bütün bunlara rağmen güzel bir film. Ama bir Star Trek filmi değil. Star Trek hayranıysanız izlerken ve sonrasında sürekli bir şeylerin eksikliğini hissediyorsunuz. Eski evrene, eski hikayelere ve karakterlere göndermeler yer yer hoş olsa da yeterli değil. Bilim kurgu-aksiyon olarak algılarsanız zevk alabilirsiniz. Görsel efektler belki de bugüne kadarkilerin en iyisi. Simon Pegg efsane. Ama Star Trek fanlarını bu şekilde mutlu etmek ne yazık ki pek mümkün görünmüyor. Hele ki Bones'a bu kadar haksızlık yapılması affedilecek gibi değil. Bakalım ekibin efsane olan 5 yıllık keşif yolculuğu ne gibi yeni hikayelerle gelecek ve ilk filmin başarısını yakalayabilecek mi göreceğiz. **-Pozan**



BLACK SABBATH – 13

SATANİK DEDEYE SAHİP ÇIKALIM

Kendimi bildim bileli hard'n heavy dinleyicisiyimdir ama eğer tokatlamayacaksanız size ufak bir itirafım var. BEN OZZY OSBOURNE'UN SESİNİ NASIL SEVDİĞİMİZİ ANLAMIYORUM. Söyleyince rahatladım. Şunu da iliştireyim ki siz de aynı itirafta bulunacaksanız rahat hissedin; ortamda Ozzy Osbourne öven herkesi yalnız kıstırdığımda aynı şeyi söylüyor. Lakin gariplik şudur ki, Osbourne'un "ilginç" sesine rağmen, Lommy'nin sihirli parmakları ile birleşen melodiler tüm Black Sabbath parçalarına dile dolanma gibi bir huy edindiriyor. Uzun zaman sonra gelen 13 de bu rutini bozmuyor ve bize hem derin hem de sıkılmadan dinleyeceğimiz tonla karanlık parçalar sunuyor. Bu sefer babalar Nietzsche'ye de selamı çakmış, God is Dead parçaları ile. Eski toprak dinleyicileri mest edecek bu almünün bana kalırsa en iyi parçası "End of the Beginning". Bu şarkının yayınlanan klibine Youtube'dan ulaşabilir, albümü üç aşağı-beş yukarı tanıyabilirsiniz. Black Sabbath, yine hiç değişmemiş kıvamıyla Black Sabbath. **–Berkan**



MEGADETH – SUPER COLLIDER

FAKAT BUNUN MEGA'LIĞI NEREDE?



Dave Mustaine de adam mı be?! Ulan ben daha süper çalarım! Dave kızlardan daha güzel! Evet, Türkiye'de bir thrash metal dinleyicisi iseniz, bunları duymamış olmanızın imkanı yok. Gelelim şimdi bir de Megadeth'in Super Collider yönüne. Şöyle özetleyebilirim, James Hetfield bayram edebilir, artık "Metallica çok bozdu"ya kardeş var! Megadeth de bozdu! Hem de ne biçim bozdu! Super Collider albümü inanın Dave'in sesinden kulaklarımıza ulaşmasa, vasat ve yeni çıkış yapmış bir grubun parçalarından farksız. Ne heyecan dolu alışık olduğumuz Megadeth melodileri, ne de çalmak için her zaman hayalini kuracağımız gitar sololarıvar. Albüm ritmi de, grubun alışık imajından hayli düşük ve yavan. Iced Earth'ün Glorious Burden'ı, Metallica'nın Load'ı neyse, Megadeth'in Super Collider'ı öyle olmuş. Geçici ve unutulmaya mahkum bir albüm ne yazık ki. İyi denemeydi Dave, iyi denemeydi... -**Berkan**



EDITORS - THE WEIGHT OF YOUR LOVE

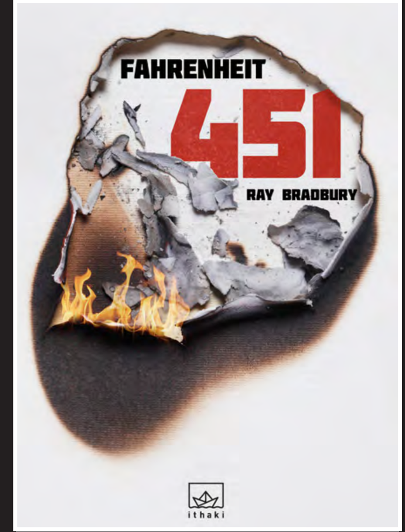
İŞTE BİZİM GRUBUMUZ!



Kariyerinde 10 yılı devirmiş, aslında pek taze bir İngiliz grubu Editors. Bana hâlâ hakkı verilmeyen gruplardan gibi gelir. Belki de bunda en büyük pay grubun henüz dördüncü albüme imza atmış olmasındadır, bilinmez. Yine de 2007'de çıkan An End Has A Start bence kulaklarımızın duyabileceği en güzel albümlerdendi. 2009'da çıkardıkları In This Light and on This Evening tempoyu biraz düşürse de umut vericiydi. Aradan dört yıl geçince haliyle insan yeni albümden beklentileri farklı oluyor. Editors'un şanssızlığı ise grubun pek çok şeyi olan Chris Urbanowicz'in gruptan geçen sene ayrılmış olması. Hem araya giren onca yılın, hem de grubun kendini ispatlama çabasının bir sonucu yeni albüm The Weight of Your Love anlayacağınız.

Orta halli bir grubun sonunu getirecek bu özelliklerden neyse ki Editors pek etkilenmemiş. Albümün temelini bu sefer "aşk" oluşturuyor ve tempo orta seviyelerde diyebiliriz. Yeni gitarist bir Chris değil ama gruba emanet gibi de durmuyor. 11 şarkı kendini tekrar etmiyor, sıkmıyor ama aralarında da grubun büyük bir hiti olabilecek parça da bulunmuyor. Tom Smith'se her zamanki gibi vokalde müthiş, boşu yok. Açılış şarkısı The Weight of Your Love ile albüme anında tav oluyorsunuz; ortalara gelince eski sevgililerinizi anıyorsunuz, sonunda da kendinizi biraz hoplarken buluyorsunuz ama tadı henüz damaktayken albüm sona eriyor. Şahsen ben biraz daha az yaylı, biraz daha elektronik altyapı beklerdim Editors'ten ama bu yeni kimliği de hiç fena değil. Belki bir Arcade Fire olamayacaklar ama meslek grubumuzu iyi temsil ediyorlar (albümleri geç çıkarmalarından anlayın işte :)) -**Volkan**





Fahrenheit 451

YAKMAK BİR ZEVKTİ

İtfaiyeciler mi? Kim, neden itfaiyeciler için bir şey kaleme almak ister? Hem artık binaların yanmaya karşı dayanıklı olduğu bir devirde böyle bir meslek ne işe yarar? Söndürülecek hiçbir şey yok, kurtarılacak kimse yok. O zaman neden hâlâ oradalar?

Artık sadece yakmak var. Gazı boşaltmak, tetiğe asılmak ve sırf siz kafanızı düşüncelerle meşgul etmeyin diye tüm o kitap denilen tümörleri yakmak! Bırakın sizin yerinize devlet düşünsün. Siz arkanıza yaslanın, bir yarışma programını açın ve hiçbir işe yaramayacak bilgilerle vakit geçirin. Gülün, eğlenin, durmadan "-mış" gibi yapın. Fakat sakın düşünmeyin. Sorgulamayın. Neden hayatınızı cehenneme çevirmek isteyesiniz? Hey! O elinizdeki kitabı şimdi yere atın, çünkü bu çok büyük bir suç! Hayır mı? Eh, o zaman itfaiyecileri çağıracağım. Umarım tüm o yazılar ve sayfalar düşüncelerinizle birlikte yanar.

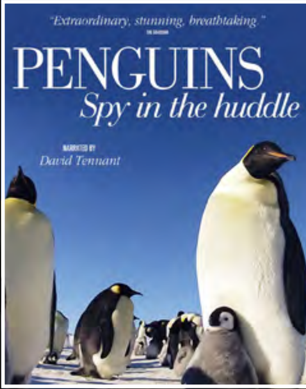
Fahrenheit 451 işte tam olarak bunu anlatıyor. Guy Montag adındaki bir itfaiyecinin evlerinde kitap bulunduranların gözleri önünde sayısız kütüphaneyi ve sayfaları nasıl tutuşturduğuna, devletin insanları bomboş eğlencelerle uyuturken, düşüncelere nasıl da set çektiğine şahit oluyoruz. Ancak Montag hiç de masum değil, çünkü kendini tutamayıp yaktığı yığınlardan kitap aşırıyor. Onları okuyacak cesareti yok, ama bir gün olacak ve o gün geldiğinde bir itfaiyeci olmaktan çıkıp, devletin bir numaralı düşmanına dönüşecek.

"Yakmak bir zevkti" gibi insanı kendinden geçiren bir sözle başlar Fahrenheit 451. Böylece sayfaları 451 derece Fahrenheit'ta alev alır, düşüncelerinize ateş kusulur. Sonrasıysa sadece sorular ve sorulardır.
Senaryo çok mu tanıdık geldi? Belki de biz zaten bu distopyanın içinde yaşıyoruz. Ha gaz, ha ateş, ne fark eder? –**Hazal Çamur**

Köşe Bucak Gezi

Ülkece tarihi bir dönemi yaşadığımızı inkar edebileceğinizi sanmıyorum. Hele ki genç insanlar olarak geleceğimizin nasıl şekilleneceği konusunda büyük bir sorumluluğa sahip olduğumuz bir dönem olduğu gerçek. Halkın ve gençlerin gücünün tarihte yüz yıllardır hiçe sayıldığı gerçeğini bir kez daha yüzümüze vuran bir birikimin dışa vurumu bütün bunlar. Seçme hakkını kime kullanmış olursan ol yaşadığın topraklardaki bazı olaylardan hoşnut olmadığını dile getirebilme adına 30-40 yıldır kırılamayan bir duvarın yıkıldığına şahit oluyoruz. Bunun adına ister duyarlılık ister muhalefet isterseniz kaos diyebilirsiniz. Sonuçta demokrasiye hizmet edeceğini unutmamak gerekiyor. Bu süreç yanında getirdiği üretkenlik ile, geçen günler boyunca gerek mizah, gerek müzik, gerek görsel doküman, gerekse genel olarak sanat adına kıyıda köşede o kadar çok şey biriktirdi ki, bunların üstünden geçmek ve paylaşmak istedik. Arada bu dönem içerisinde tanıdığımız ve simgeleşen bazı şeyleri de unutmadık. **–Pozan Erten**

Penguins: Spy in the Huddle



Bu belgeselin önemi büyük arkadaşlar. Sevdiğimiz Doctor Who'lardan olan David Tennant'ın anlatımını yaptığı 2013 tarihli bu BBC belgeseli artık ülkemizde basın özgürlüğünün olmadığının bir kanıtı haline gelmiş durumda. Zaten medyanın halkın değil de devletin yanında olduğunu, silinen vergi borçları, yatırımlarının geleceği v.b. konular yüzünden buna mecbur bırakıldığını hepimiz biliyorduk. Ama Türkiye'nin tam göbeğinde tarihe geçecek olaylar yaşanırken ve kanalın ana merkezi olan yurtdışı şubesi bunları yayınlarken ismi lazım değil o kanal bu belgeseli yayınlamayı seçti. Haber alma özgürlüğü açısından ülkemizin tarihine kara bir leke olarak geçecek bir olaya vesile olan bu aslında başarılı belgesel ve penguenler artık dönemin simgesi haline gelmiş durumda.

Davide Martello



Taksim meydanının ve bütün olayların belki de en romantik anlarını bize yaşatmış olan Alman piyanist ve aktivisttir kendisi. Pek tabii bugüne kadar kendisini tanımıyorduk ama sonradan fark ettik ki bütün dünyadaki büyük şehirleri piyanosu ile gezen bir güzel insanmış kendisi. Ünlü eserleri çalmasının yanında kendisine ait de besteleri bulunmakta ve net üzerinden albümlerinin satışını yapmakta. İlk gece polisin ses çıkartmadığı ama ikinci gecenin sonunda izinsiz konser verdiği iddiası ile tutuklanan ve piyanosuna el konulan Martello birkaç günlük uğraşından sonra piyanosunu geri alıp yoluna devam etti. Yağan yağmura rağmen saatlerce ara vermediği performansı belki de ülke tarihindeki en güzel piyano resitallerinden biriydi. Anlamı o kadar büyüktü ki... Yolu açık olsun diyoruz.

Diren Gezi Parkı Belgeseli



10 Haziran 2013 tarihli bu ufak belgeselimsi, olaylara en objektif ve sanatsal bakan yapımlardan biri. Yaşanılan şiddeti göstermeden de genç halkın ne istediğini ve nelerle uğraştığını göstermeye çalışan bir yapıya sahip. Sesini duyurmakta artık güçlük çeken ama bu süreç ile herkese kendini anlatma fırsatına sahip olan gençlerin sesini bütün hem kendi ülkesine hem de dünyaya duyurmak amaçlı yazılmış metinlere sahip bir yapım. Dil, din, ırk fark etmeksizin bütün herkesin insan olduğunu ve özellikle bu coğrafyada buna her zaman önem verildiğini hissettiren bir yapım. Ne istediğini söylemeyi becerebilmiş ve bunu 2.5 dakikada becerebilmiş nadir yapımlardan. Şu linkten izleyebilirsiniz, http://bit.ly/13hot9d.

Çarşı



Teknoloji ve internet ağı açısından halkın ve gençlerin yanında olan hacker grubu Redhack'in bazı yaptıklarına saygı duymamak elde değil. Aynı şekilde birlik ve beraberliğin her yerde nasıl ses getirebileceğini bize kanıtlayan ve alt tarafı bir spor klübünün tribün grubu olan Çarşı'nın bu süreçte yaptıklarının birçoğumuza ilham ve destek olduğu bir gerçek. Bu iki muhalif grubun vandallığın dışındaki eylemleri ve duruşları şu son bir ay içerisinde gençlere fazlasıyla destek oldu. "Biber gazı oley" tezahüratını unutmak mümkün mü? Bunca şeyi kendi çıkarlarını gözetmeksizin yapmaları başlı başına saygı duyulması gereken bir durum. Onlar bu tavırları ile sürecin en güçlü simgeleri haline geldiler. Belli bir duruşa sahip, halkın yanında ve şiddete karşı olan bu tavırlarını devam ettirmeleri dileğiyle.

Yetmediyse Bunlar da Var

1. Duman – Eyvallah
2. Bedük – It's a Riot
3. Van Helsing (Film – Çizgi roman)
4. Halk TV
5. Devrimci Antikapitalist Müslümanlar



Temmuz Serileri

Bu ay Ekran Dışı'nın temasına uyması için (siz bu satırları okuduğunuz sırada evli ve mutlu olacak olan) Damla'yla anime sayfalarında "revolution/rebellion" temalı bir şey yapabilir miyiz diye konuştuk biraz. "Bu temalarda neler vardı" diye araştırırken fark ettim ki, Fransız Devrimi'nde geçmeyen, karanlık bir geçmişte izlenecek diye ayırıp bir yerde bırakmadığım, e artık Code Geass da olmayan ve deadline süresinde tamamlayabileceğim bölüm sayısına sahip iyi bir başlık çıkmıyor; «beni burada bırakın ve devam edin bu seferlik" dedim. Oturup Lady Oscar konuşalım isterim ama bu sefer hepten old-school'a bağlarız ya da 110 bölüm Legend of Galactic Heroes gibi bir şey tamamlayabilmem için zamanı durdurmamız gerekir. Madem öyle, baktık Temmuz'da da önceki birkaç senedir olduğundan güzel seriler çıkacak, onları tanıtalım dedik. (Bu arada 2013 yazında başlayacağı duyurulan Sailor Moon yeniden yapımının ertelendiği, hatta bir ihtimal 2014'ü geçebileceği söylendi. Yazın en dört gözle beklenen başlığı suya düşmüş olabilir ama yerini dolduracak çok fazla yenilik var.) -**İPEK CEVAHİR**

Silver Spoon (Gin no Saji)

Silver Spoon, 2010'da sona eren Fullmetal Alchemist'in yazarı Hiromu Arakawa'nın, FMA'dan sonraki ilk manga serisi. Seriden ilk başta fantastik ümitleri olanlar, tamamen farklı bir kulvarda koştuğunu görünce bir an alışamasalar da kısa sürede Arakawa tarzıyla kendini yeniden hayranlarına ispatladı. Tarımla ilgili bir komedi serisi olan Silver Spoon; simyanın ve doğaüstü temaların yanına bile yaklaşmıyor olabilir ancak Arakawa'nın espri tarzını beğenenler için son derece eğlenceli bir macera.

Hokkaido'daki bir çiftlikte büyüyen Arakawa'nın kendi hayat deneyimlerine dayanarak yazdığı belirtilen manga, 5. Manga Taishou Ödülleri'nde Büyük Ödülün ve 58. Shogakukan Manga Ödülleri'nde Shounen kategorisi ödülünün sahibi oldu. 2011'den beri devam eden seride, basit olduğuna inandığı ve kolaylıkla iyi notlara sahip olabileceğini düşündüğü için bir ziraat okulunu tercih eden Hachiken Yugo'nun ziraatle ilgili hiçbir şeyin kolay olmadığını, etrafındaki bu duruma fazlasıyla alışkın olan ilginç insanlarla birlikte öğreneceği günleri anlatılıyor.



Corpse Party: Tortured Souls

Yaz geceleri korku yapımları izlemeyi seviyorsanız, bütün yaz çıkacak en sinir bozucu yapımla tanışın: Corpse Party. Party dediği kısmın, mümkün olan tüm Japon gerilim öğelerini alıp içinizdeki umudu yok edecek bir klostrofobiyle birleştirdikten sonra bunları hikaye hikaye bölüp anlatması demek olduğunu düşünüyorum.

4 bölümden oluşacak bu seri, OVA olacak. OVA olması kesinlikle daha iyi çünkü TV serisinin sansürlenmeden yayınlanması pek mümkün olmayabilirdi, o zaman da DVD/BD'leri beklememiz gerekirdi. OVA'in ilk bölümü 27 Temmuz'da çıkacak. Yayınlanan fragmanları ise (sonunda) animenin, oyunun uyarlaması olduğunu gösteriyor. Ancak tüm hikayeyi 4 bölümde toplayabilecekler mi, bölümlerin uzunlukları ne kadar olacak henüz bilmiyoruz. Hikayede uzun yıllar önce Heavenly Host adlı bir ortaokul, içinde yaşanan olaylar ve cinayetler sonrası yıkılmış ve yerine Kisaragi Akademisi adlı yeni bir okul yapılmıştır. Kisaragi'de bir festival sonrası sınıfta birbirlerine korku hikayeleri anlatan bir grup öğrenci, ayrılacak olan arkadaşlarını neşelendirmek için "Sachiko Ever After" diye bilinen bir şehir efsanesi üzerine arkadaş kalmaya söz verirler. Tam söz verdikleri anda yaşanan bir deprem tüm grubu birbirinden ayırır. Öğrenciler ve öğretmenleri kendilerine geldiklerinde bulundukları yerin Heavenly Host ortaokulu olduğunu ve buradan dışarı çıkamadıklarını fark ederler. Her bölümde gruptan farklı birilerinin hayatta kalma ve birbirlerini bulma mücadelelerinin anlatıldığı hikaye, istemediğiniz kadar ters köşeye yatırmaca dolu. Söylemeye artık gerek var mı bilmiyorum ama kesinlikle zayıf mideler için değil.



Rozen Maiden 2013

Geçtiğimiz aylarda bahsettiğim Tadatoshi Fujimaki'nin basketbol temalı serisi Kuroko's Basketball'un ikinci sezonu duyuruldu. Ekim ayında başlayacağı belirtilen ikinci sezon dört gözle bekleniyor olsa da, KuroBas hayranlarının farklı sebeplerden dolayı talihsiz birkaç ay geçirdiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Başa sarayım: Japonya'da popüler serilerin hayranlarının büyük ilgi gösterdiği irili ufaklı etkinlikler (doujinshi, ürünler, tanıtım etkinlikleri ve resmi firmalar ya da hayranlar tarafından düzenlenen etkinlikler) şüphesiz birçok serinin hayran kitlesini besleyen ve ününün yayılmasını sağlayan en büyük şeylerden biri. Ancak KuroBas'ın yaratıcısı Fujimaki'ye ileri derecede takan biri, serinin yer alacağı bütün etkinliklere, televizyonlara, satış yerlerine aylardır tehdit mektupları ve zararlı maddeler gönderip duruyordu. Katılımcıların güvenliğini tehlikeye atmak istemeyen etkinlik sorumluları da sonunda KuroBas'ı geri çekmek zorunda kalıyorlardı. Aylardır yağan tehdit mektuplarına boyun eğilip durulması, sevilen bir serinin son anda organizasyonlardan çıkarılması ve hepsinden önemlisi mektupların nereden geldiğinin bulunamaması haliyle hayran kitlesinin canını çok sıkıyor ve tepkilere sebep oluyordu ve tabii ki bu tehditlerin ikinci sezonu da tehlikeye sokacağından endişeleniliyordu. Neyse ki öyle bir durum yaşanmadı. Mektupları gönderenin halen yakalanamaması (ve yazarla derdinin ne olduğunun merak edilmesi) dışında bir sorun şimdilik yok (!) gibi.





Gatchaman Crowds

Gatchaman adı size bir yerlerden tanıdık geliyorsa doğru iz üzerindesiniz. 1972'de yayınlanmaya başlayan Gatchaman, beş süper kahramanın dünyayı kurtarma maceralarının anlatıldığı kült bir bilim kurgu serisi. İlerleyen yıllarda bir çok yan yapıma uyarlanan seri, yurt dışında daha çok Battle of the Planets olarak biliniyor.
2011'de yayınlanmaya başlayan birer dakikalık kısa basit flash animasyonlarını saymazsak, bu ay başlayacak olan Gatchaman Crowds, serinin 1980 yılından beri ekranlara gelecek olan ilk serisi (95'teki OAV'ler yeniden yapımdı).

Crowds, eski tarz hayranlar tarafından farklı görüşler ile karşılanıyor. Serinin yeni neslin de ilgisini çekmesi için orijinalinden çok daha farklı hikaye elementleriyle donatılması kaçınılmaz gibi ancak orijinal yapımın hayranları arasında bu duruma sevinenler kadar açıkça kızanlar da var. Serinin tutup tutmayacağını göreceğiz; açıkçası bir süper kahraman serisi görmeyi merakla bekliyorum.



Blood Lad

Blood Lad, Kodama Yuuki'nin mangasından animeye uyarlanacak olan bir fantastik-komedi serisi. Mangayı birebir takip etmiyorum ama seriyi duyduğumda çıkan bölümlerini okuma şansım oldu ve animesine de göz atmayı düşünüyorum. Seri, yaratıkların dünyasında yaşayan Staz adlı "korkutucu" bir vampirin etrafında geçiyor. Bölgelere ayrılan yaşadıkları boyut, kendi içlerinde çeteler ve patronları tarafından idare edilir. Ama o herkesin korktuğu Staz'ın bilinmeyen yüzü, insanlara ve kültürlerine hayran olan ve tam bir fanboy hayatı yaşayan bir yanı olmasıdır. Günün birinde kaybolan bir Japon kız, kendini Staz'ın bölgesinde bulur ve ona getirilir. Ancak Staz daha insanlar hakkında sorular soramadan kız öldürülür. Staz, geride ruhu kalan kızı eski hayatına kavuşturmaya karar verir ama bunu nasıl yapacağını bilmez.

Brain's Base'in anime uyarlamasını yapacağı seri 7 Temmuz'da başlayacak. Serinin yönetmenliğini Shigeyuki Miya (Lupin III: Green vs Red, Buzzer Beater), senaryosunu Takeshi Konuta (Library War) ele alacak.

Free!

Geçtiğimiz ay KyoAni'nin duyurduğu bu yeni yaz serisinden biraz bahsetmiştim. Duyuru yapıldığından beri görsellere ve karakter fragmanlarına abanan KyoAni, ilgiyle karşılanan Free'yi fazla bekletmeden yayınlayacağı için herkes mutlu. Sonunda (itiraf edelim, böyle bir gerçek var) kendilerinden ters moe-service göreceğimiz stüdyonun, bir okulun yüzme takımıyla ilgili olacak olan serisinin adı açıklanmadan önce bile potansiyel izleyicilerin teorileri, tahminleri, fan çalışmaları türemeye başlamıştı. Stüdyodakiler bu durumu fark ettilerse "bilseydik daha önce yayınlardık!" diye düşündüklerini tahmin ediyorum.

Seri aslında 2011 yılında düzenlenen 2. Kyoto Animation Ödülleri'nde mansiyon ödülünü alan Koji Oji'nin High Speed! adlı hikayesine dayanıyormuş. Bundan birkaç ay önce ise Animation DO, ismi açıklanmayan yeni bir anime serisinin fragmanını yayınlamaya başladığında dikkatleri çekmişti ancak yapımın sitelerinde kullanılan sloganı çok uzun olduğundan herkes seriye "swimming anime" demeye başlamıştı.

Bir lisenin yüzme takımının yeni bir meydan okumayla tekrar biraraya gelişini, bir yandan aralarındaki rekabeti anlatacak olan Free!, daha önce KyoAni'nin birçok serisinde çalışmış Hiroko Utsumi tarafından yönetilecek.



Monogatari Series 2

Yazar NisiOisin'in romanları "NisiOisin Anime Projesi" girişimi sayesinde sırayla gelmeye devam ediyor. Hangi hikayelerin uyarlanacağı kesin olarak bilinmese de, muhtemelen en popüler romanı olan Bakemonogatari serisinin tamamlanmasına neredeyse kesin gözüyle bakılıyordu. Geçtiğimiz yılın başında yayınlanan ve bir nevi yan hikaye olan Nisemonogatari'nin kronolojik olarak devamında geçen Monogatari 2, Araragi Koyomi'nin etrafındakilerle gelişen ilişkilerini ve ortaya çıkan yeni sorunları anlatıyor. Şimdiye kadar her zorlukta yardımcı olan gizemli Oshino Meme artık ortada olmadığından, Araragi'nin karşısına çıkacak sorunlarla kendi başına mücadele etmesi gerekecek. Bu arada hikayenin en başını anlatan Kizumonogatari'nin filmi de yolda. Filmin 2013 içinde çıkacağı kesinleşti ancak bir tarih henüz yok.

Kafası karışanlar için kronolojik sıra şu şekilde: Kizumonogatari (2013) > Nekomonogatari: Black (2012) > Bakemonogatari (2009) > Nisemonogatari (2012) > Monogatari 2 (2013).



HER YÖNÜYLE YENİ NESİL

KRAL ÇIPLAK!

Bir E3 daha geride kalırken, yeni nesil konsolların *tüm incileri* döküldü. **Xbox One** ve **PlayStation 4** ile *Microsoft* ve *Sony*, tüm kartlarını ortaya döktüler. Bize de bu kartları bir deste haline **getirip sizlere sunmak** kaldı.

Görünümlerinden teknik özelliklerine, aksesuarlarından oyun kataloglarına, ikincil ekran desteklerinden ***Türkiye durumlarına*** kadar Xbox 360 ve PlayStation 4 hakkında ne varsa her şey bu dosya konumuzda mevcut (hadi mütevazı olalım, "***toplayabildiğimiz ve sığdırabildiğimiz kadarı" diyelim***). Bir diğer deyişle **dört tane kazık kadar adam** oturduk, yeni neslin tüm foyasını ortaya çıkardık.

Okumaya değer bir dosya konusu çıktı ortaya bizce. **Bir de siz okuyun** bakalım, hakikaten öyle miymiş?

HAZIRLAYANLAR:
MERT YİĞİT DOĞRU, HAKAN ÖZGÜL, BERKAN CESUR, SARP KÜRKCÜ

TASARIMLAR

İlk olarak konsolların tasarımlarından bahsedelim diyoruz. Sonuçta 5-6 sene birbirimizin yüzüne bakacağız, değil mi? Kimilerine göre konsol tasarımlarının pek bir önemi yoktur gerçi. "Amaan, alıp televizyonun altına koyacağım ne de olsa. Tasarımı iyi olsa ne, kötü olsa ne..." diye düşünenlerden bahsediyorum. Peki ya görsel zevke önem verenler?

XBOX ONE

İlk olarak Xbox One'ı gördüğümüz için ondan başlayalım isterseniz. Göze ikisi mat, ikisi de parlak malzemeden oluşan dört parçanın birleşimiymiş gibi gelen Xbox One, tasarım olarak pek çok kişiden geçer not alamadı maalesef. Boyut olarak da insanın gözüne biraz büyük geldiği aşikâr. Ki göze boşuna büyük gelmiyor, zira "fat" PlayStation 3'ten bile daha büyük kendisi (34,3 x 26,3 x 8cm).

Kocaman havalandırma delikleri de, Xbox One'ın ayrı bir tasarım unsuru (seveni var, sevmeyeni var). Ön panelinde Blu-Ray/DVD kombo optik sürücü girişi bulunan Xbox One'ın arkasında da HDMI giriş/çıkışı, 3 adet USB 3.0 bağlantı noktası, optik ses çıkışı, güç girişi, Kinect bağlantı noktası ve gigabit ethernet bulunuyor. Ön panelin alt kısmındaki kesik tasarımın da, cihaza retro bir hava verdiğini söylemek mümkün. VHS'lerin, Betamax'ların kulağı az çınlamadı sayesinde.

Son olarak Xbox One'ın dikey olarak değil de, yatay olarak kullanılması için tasarlandığını belirtmekte fayda var. Konsolunu dikey olarak kullanmak isteyenler için pek iyi bir haber olmayabilir bu tabii. İşin kötüsü, yapılan açıklamalara göre soğutma sistemi de yatay kullanım için optimize edilmiş; kısacası zorla bile güzellik olmayacak gibi.





PLAYSTATION 4

İlk PlayStation 4 konferansında kendini göstermedi hatırlarsanız PlayStation 4. Fakat E3'te meydana çıktığında, pek çok oyuncunun bir anda gözdesi hâline geldiğini söylesek abartmış olmayız sanırım. Kısacası şunu diyeyim: Paranoyak ve sağlam bir oyuncunun isteklerine göre, Xbox One'ın geliştirilmiş hâli gibi PlayStation 4.

Bunu biraz açalım şimdi. Birincisi, Hakan daha detaylı anlatmış ancak biraz çıtlatayım: PlayStation 4, Xbox One'dan daha güçlü bir konsol. Ve bu gücü, Xbox One'dan çok daha küçük (ve genel kabul gören bir yargıya göre de şık) bir kasaya sığdırabilmiş (27,5 x 53 x 20,5cm). Ön ve arka paneli yatay şekilde tasarlanan yeni PlayStation, yaydığı mavi/mor ışıkla da şıklığını pekiştiriyor. Kardeşi PlayStation 3 ve rakibi Xbox One gibi BluRay optik sürücüye ve iki adet USB 3.0 bağlantı noktasına sahip olan konsol, bunların yanı sıra arka kısmında da HDMI çıkışı ile optik çıkışa ev sahipliği yapıyor.

PlayStation 4'ün tasarımının bu kadar beğenilmesinin bir diğer nedeni olarak da, "fat" PlayStation 2'yle olan benzerliği (bence yandan, ilkokulda kullandığımız silgilere benziyor oluşunun da var bir etkisi). Yeni konsol, bir şekilde atasını hatırlatıyor ve bu, pek çok PlayStation hayranının ona ilk bakışta sempati duymasının en büyük nedeni bana soracak olursanız. Son olarak konsolun, yatay ve dikey olarak kullanımda bir sıkıntı yaratmadığını belirtmekte fayda var.

Her zaman derim, zevkler ve renkler çok farklı şeylerdir. Herhangi bir konu hakkında, farklı insanlardan farklı tepkiler almak mümkündür. Bana göre PlayStation 4, Xbox One'a göre tasarım da dâhil olmak üzere her açıdan üstünlük sunan bir konsol (paranoyaklık da var biraz, evet). Ancak bu demek değil ki size göre de durum böyle. Bu karşılaştırmanın bir galibi yok, her şey sizin yargılarınıza bağlı kısacası (siz hangisini alırsanız alın, biz hep arkanızdayız oyungezerler).



YENİ NESLİN TEKNİK DETAYLARI

PlayStation 4 ve Xbox One'ın donanımını karşılaştırmadan önce şunu peşinen söylemem gerek: Yeni nesilde donanım, kullanıcılar için mevcut nesile göre gereksiz bir detay haline geliyor ve konsolun kullanıcıya sunacağı servisler, konsolun asıl değerini belirliyor.

Sony ve Microsoft'un yeni konsolları için bilindik PC mimarisini bir kutu altında satmaya çalışmalarının altında da bu servis yarışı yatıyor. Pek tabii, yeni konsollar güncellendi ve çok güçlendi. Ancak bu durum, mevcut nesilin çıkışındaki konsolların bildiğimiz masaüstü PC'lere toz yutturduğu döneme göre çok daha farklı. Öyle ki, PlayStation 4 duyurusuyla aynı dönemde çıkan gelen Crysis 3, PC'lerin çoktan yeni nesilde olduğunu gözler önüne serdi.

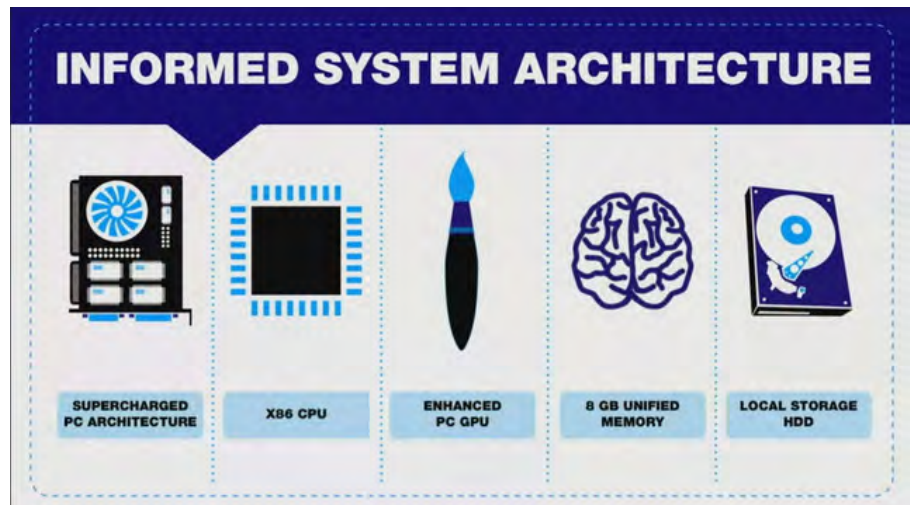
Böyle bir iklimde, PlayStation 4 ve Xbox One'ın sunumlarında bulut ve oyun servislerine ağırlık verilmesi, konsol ve PC'lerin durdurulamaz bir şekilde birbirine benzemesinin önüne ne kadar geçecek, bunu zaman gösterecek.

CPU VE GPU: HER ŞEY TEK YONGADA

Sony ve Microsoft'un yeni nesil konsolları, AMD'nin Jaguar mimarili 28nm işleme teknolojili işlemcilerini kullanacaklar. Her iki konsol da, dörder çekirdekli olmak üzere iki adet işlemciyi bünyesinde barındıracak. Her işlemci kendi bünyesinde 2MB L2 önbellek bulunduruyor. Kısacası yeni konsollarımız 4+4 olmak üzere farklı işlere bölünebilen 8 çekirdeğe sahip olacak.

Peki bu Jaguar mimarisi nedir? AMD'nin yakın dönem içerisinde tablet gibi aygıtlarda kullanacağı bu işlemci, Intel'in Atom segmenti işlemcilerine bir alternatif olarak ortaya çıkacak. Microsoft ve Sony'nin yeni nesil konsollarda bu tip bir işlemci seçmesi, gelecekte tabletlerimizin ne denli güçlü olabileceği hakkında ciddi bir fikir de veriyor bize.

Her iki konsol da 64-bit çekirdeklere geçtiği için eski nesil oyunları oynatmak için top tamamiyle geliştiricide olsa da, PS3 için bu işin oldukça zor olduğunu söylemek mümkün. Ancak Gaikai bu durumu Sony için bir avantaja dönüştürecektir. İlginç olan ise, Xbox One'ın büyükbabası olan ilk Xbox ile aynı işlemci mimarisinde olması. Teorik olarak ilk Halo veya Fable gibi oyunları Xbox One'da oynamak cazip olsa da, Microsoft'un bu kapıyı çoktan kapadığını biliyoruz.
GPU ise önceki nesile nazaran CPU'nun içine entegre bir şekilde geliyor ve bu iki konsol ara-





sındaki sinir bozucu benzerlik bir anda farklı bir boyut kazanıyor.

Sony, 18 işlem birimli (1152 shader çekirdeği) bir GPU seçerken; Microsoft ise 12 işlem birimli (768 shader çekirdeği) bir GPU seçmiş. Bu da bize piyasadaki 300$ segmentindeki bir ekran kartının gücüne sahip bir GPU'nun yeni nesil konsollarda barınacağını gösteriyor. Bunu göz önünde bulundurursak mevcut nesilde nelerin kökten değiştiğini daha iyi görebilirsiniz sanıyorum.

Elimize geçen bilgiler her iki işlemcinin yaklaşık 800MHz hızda çalıştığını gösteriyor. Kısacası PlayStation 4, temel olarak daha performanslı veya daha iyi gözüken oyunlar ortaya koyabilecek donanıma sahip. Tabii ki, geçtiğimiz nesilde Xbox 360'ın başarısını konsolun donanım performansı belirlememişti. Yine de Xbox 360 ile Xbox One arasında teorik olarak 5 katlık bir performans farkı var. Bu, geliştiricilerin birbirine çok benzer mimarilere sahip bu konsolların her ikisine de oyun hazırlarken PS4 versiyonunun daha iyi gözükmesine sebep olacak mı, onu da zaman gösterecek.

BELLEKLER: KONSOLLARIN FARKLILAŞTIĞI AN

Sony ve Microsoft'un aşağı yukarı aynı CPU ve GPU'yu kullandığını okuduktan sonra, belleklerde bambaşka yollara gittiğini görmek sizi şaşırtabilir.

PlayStation 4, 256bit'lik GDDR5 ve 5.5GHz'de çalışan beleklere sahip ve bu ona 176GB/s'lik bir veriyolu genişliği sağlıyor. Xbox One ise, yine 256bit ama DDR3 ve 2133MHz'de çalışan bellekler kullanacak. Bu da Xbox One'ın 68.3GB/s'lik bir veriyoluna sahip olacağını gösteriyor. Bu bellekler her iki konsol için de paylaşımlı olarak görev görecek. Microsoft bu rakamlara bakınca, biraz kötü durumda duruyor olabilir ancak bu seçimin bir nedeni var.

Microsoft, kendi CPU+GPU yongasının içine 32MB'lik bir SRAM önbellek yerleştirmiş durumda. Bu önbelleğin gerçekten sistem tarafından kullanılacak bir önbellek çözümü mü, yoksa geliştiricilerin kullanabileceği bir yazılım bazlı önbellek mi bu konuda kesin bir bilgi bulunmasa da, temel olarak bu 32MB'lik bellek Xbox One'a 102GB/s'lik ek bir önbellek veriyolu kazandırıyor. Bu da bize temel olarak Xbox One'ın en azından rakamlarda PlayStation 4'e yakın bir veriyoluna sahip olduğunu gösteriyor.
Bu iki yaklaşımın bazı sonuçları var elbette. Sony güncel ancak oldukça pahalı olan GDDR5 arayüzünü seçerek PS4'ün maliyetini ciddi biçimde artırıyor. Microsoft'un yaklaşımı ise, daha ucuz olan DDR3'ü kullanarak hem güç tüketimi hem de maliyet açısından avantajlı. 32MB SRAM şu an pahalı olabilir ancak gelecekte çıkabilecek slim modellerinde işlemci içine entegre olan bu SRAM'ın fiyatı 28nm'den ufak işleme teknolojilerinde (16nm) ciddi biçimde düşecektir.

CAN ALICI SORU: HANGİSİ?

Yazının başında da belirttiğim gibi, PlayStation 4 ve Xbox One'ın arasındaki donanımsal benzerliklerin tamamı, Sony ve Microsoft'un hedef kitlesine ve onlara sunacağı servis ve oyunlarla kapatılacak.

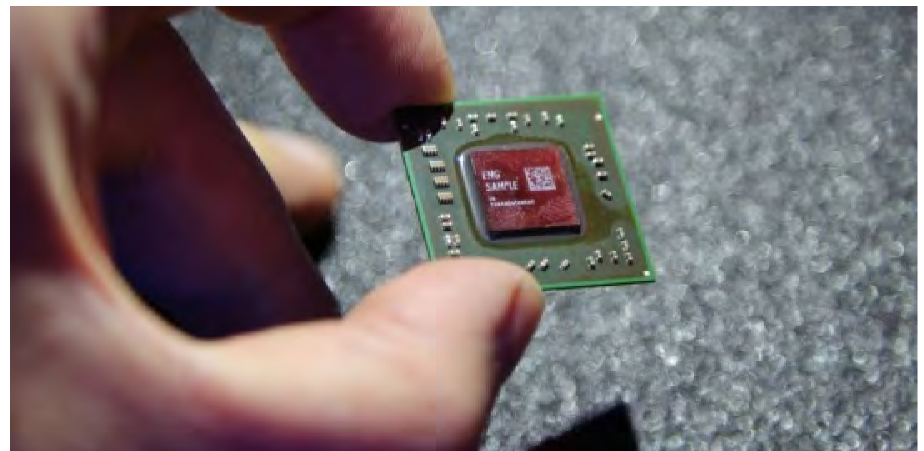
Ancak Sony'nin konsolunun, GPU olarak yaklaşık %50 daha fazla güç taşıdığı için performans ve görsel kalite bakımından üst kademede bulunacağı artık kesin. PS3'ün aksine, PS4'ün taşıdığı PC mimarisi artık geliştiricilerin oyunlarını optimize etmek için okumayı yazmayı tekrar çözmesini gerektirmediği için bu olasılık çok yüksek.

Diğer yandan PS4'ün öne çıkan en büyük sorunu ısınmayla ilgili olabilir. Hem seçilen GPU, hem de GDDR5 RAM'ın kullanılması PS4'ün Xbox One'a göre ciddi biçimde daha fazla soğutma isteyeceğinin de bir göstergesi. Bu da muhtemelen PS4'ü daha çok ses çıkartan bir konsol yapacaktır.

Xbox One ile Microsoft'un oyunculardan daha geniş bir kitleyi hedef aldığı açık. Ancak PlayStation 4'ün 400$'lık fiyatı yanında 500$'a piyasaya çıkacak olması Microsoft'un çözmesi gereken bir konu olarak karşımıza çıkıyor. Zira Microsoft'un hedeflediği geniş kitle fiyat konusunda, saf oyunculardan daha hassas bir kitle.

Yine de, ne olursa olsun PS4 ve Xbox One, yeni nesile göre yaklaşık 5 kat daha güçlü donanımı ve yeni servisleriyle ilginç ve eğlenceli yeni bir dönemin başlangıcını yapacak gibi duruyor.

Donanımsal özellikler bakımından birbirine çok yakın iyi yeni konsolla karşı karşıyayız. PlayStation 4 görünürde daha güçlü, fakat Xbox One'ın da başka avantajları var.



AKSESUARLAR

PlayStation 4 ile Xbox One'ın kutu içerikleri ve aksesuarlarına bakalım şimdi de. Konsollar piyasaya çıkmadan/çıkar çıkmaz/çıktıktan sonra vesaire yığınla bundle ve üçüncü parti aksesuar çıkacaktır elbette; ancak şimdilik onlarla ilgilenmiyoruz (ilgilenmek istesek de bilmiyoruz zaten). Şu anda konumuz, konsollarla birlikte kesin olarak gelecek olan en temel aksesuarlar. Açıklıyoruz!



PLAYSTATION 4



PlayStation 4'ü aldığımızda kutudan, konsol haricinde DualShock 4, mono bir kulaklık, adaptör, HDMI kablo ve USB kablo çıkacak. Tüm bunlara yakından bakalım şimdi.

DUALSHOCK 4

PlayStation 4'ün kendisinden önce tanıtılan DualShock 4, 162x52x98mm boyutlarına sahip ve 210gr. Hantal bir görünümü olsa da, ele alıp kullanmadan rahatlığı ya da rahatsızlığı konusunda bir şey söylemek şimdilik zor. Kola, PS Vita'nınkine benzer bir dokunmatik panel ve bilinen tuşlar haricinde SHARE ve OPTIONS tuşları eklenmiş (yeni konsollarımız pek bir paylaşımcı). Six-Axis yön ve hareket algılama, mono hoparlör, kulaklık girişi, Bluetooth 2.1 (+EDR) ve 1000mAH şarj edilebilir pil de cabası.

PLAYSTATION CAMERA

Dileyen oyuncuların ekstra ücret ödeyerek satın alabileceği PlayStation Camera (PS3'ün PlayStation Eye'ının kardeşi ve fiyatları da şöyle: 59$ / 49€ / 44£), 210g ve 162x52x98mm boyutlarında. 60fps'de 1280x800 piksel, 120fps'de 640x400 piksel ve 240fps'de 320x192 piksel videolar çekebilen ürünün RAW ve YUV video format desteği mevcut. 30cm kayıt menzili, çift lens, 85 derece görüş açısı, 4 kanal mikrofon da, PS Camera'nın diğer özellikleri arasında yer alıyor. Kinect'in yaptıklarını yapamasa da, bana kalırsa ondan daha yakışıklı bir de. 2M kablosuyla, bu konuda da sıkıntı çıkarmayacağı garanti kendisinin. 4 kanal mikrofona ev sahipliği yaptığından bahsedeceğim PS Camera ile oyunlara hareket katmaya ne dersiniz? (Der ve kelime oyunumu da yaparım.)

Son olarak kutudan çıkan mono kulaklığın da DualShock 4'e bağlanabildiğini belirteyim.





XBOX ONE

Xbox One'ı alıp, eve getirip açtığınızda da, kutuda sizleri bir adet Xbox One (sürpriiz!), oyun kumandası ve Kinect karşılayacak. Kinect'in kutudan çıkıyor olması ilk başta "Aaa, iyiymiş" tarzı bir tepki doğmasına sebep olsa da, kameranın her daim konsola bağlı kalacak olması kimilerini pek memnun etmedi açıkçası (paranoyağız kardeşim!). Gerisini, birazdan göreceğiniz "KINECT" başlıklı yazıda okuyabilirsiniz. Şu anda konumuz Xbox One'ın oyun kumandası.

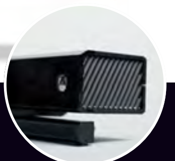
XBOX ONE CONTROLLER

Tasarım olarak DualShock 4'ten çok daha yakışıklı bulduğum Xbox One oyun kumandası, 4 adet titreşim motoruna sahip. Konsolla kol arasındaki artırılan veri transferi sayesinde, daha kaliteli ve verimli bir ses aktarımı sağlanmış. Kontrol çubukları küçültülmüş, A-B-X-Y tuşları alçaltılmış. Tetik tuşları ve bumper'ların da kullanımının daha kolay olduğu söyleniyor. Ancak ergonomi konusunda bir yorum yapmak istemiyorum dediğim gibi. Artık iki adet AA pil değil, şarj edilebilen tek bir pil taşıyan kolun ön kısmındaki yansıtıcı LED'ler de Kinect ile iletişimin kusursuz olmasını sağlıyormuş. Microsoft'un yalancısıyız.

KINECT

Nerede kalmıştık? Hah, insanoğlu ve paranoyaları... İnternette biraz araştırma yaptıysanız, Kinect'in devamlı Xbox'a bağlı kalmasının pek çok oyuncuyu tedirgin ettiğini görebilirsiniz. Microsoft bu konuda "Merak etmeyin, güvenliğiniz güvenliğimizdir. Hem Kinect'in kontrolü sizde zaten" minvalinde açıklamalar yapsa da, insanların aklında hâlâ bir "Acaba?" var. Ama şimdi konumuz bu değil, Kinect'in kendisi. 1080p desteği, saniyede 2gbit veri işlemesi gibi üstünlükleri bulunan yeni Kinect'in doğruluk oranı, kardeşine nazaran 3 kata kadar daha iyi. IR sensörüyle gece de görebilen cihaz, aynı anda oyuncunun kalp atışını, yüz ifadesini ve 25 farklı eklem yerini takip edebiliyor. Kinect'in mikrofonu ise, gerektiğinde Xbox'ı sesli olarak açabilmek için 24 saat boyunca açık ve Kinect takılı olmadan Xbox One'ı açamıyoruz. Kısacası Xbox One'ın eli ayağı Kinect... Tüm bunları okuduktan sonra daha iyi anladınız di mi insanların neden bu kadar çekindiğini?












OYUN KATALOĞU

İki konsolun da teknolojik tanıtımları ve diğer özellikleri, kendi sunumlarında yapıldığından dolayı E3'ün sadece oyunlara yönelik olduğunu düşünüyorduk. Eh, az çok da haklı çıktık.

Oyun kataloğu konusunda, bu neslin başlangıcında tek bir liderlik söz konusu değil. Bunun sebebi sayılardan çok, genelde ilgi çekici oyunların zaten multiplatform olması. Aslında bu neslin bir kaybedeni bu anlamda PC, çünkü kimi oyunlar sadece konsollarda boy gösterecek.

Exclusive (konsola özel) oyunlar konusunda ise, bu sene çok da yüzümüz düşük bitirmedik E3'ü. Sonuçlardan çok fazla olmasa da, memnunuz aslında. Şimdi adım adım bunları inceleyelim:

BÜYÜK İSİMLER

Daha kalabalık stüdyoların işleri ya da eski serilerin devamı konusunda hem Xbox One hem de PS4 başa baş gidiyor. Xbox ayağında *Forza 5, Quantum Break, Dead Rising 3, Sunset Overdrive, Ryse: Son of Rome, Titanfall, Killer Instinct, Plants vs. Zombies: Garden Warfare, Project Spark, Halo* gibi oyunlar göze çarpıyor.

Ringin öbür köşesinde ise *Driveclub, inFamous: Second Son, The Dark Sorcerer, The Evil Within, Knack, Killzone: Shadow Fall, The Order: 1886, Deep Down* gibi isimler var.

İsimleri anılmasa da Xbox için *Gears of War* ve *Fable*, PS4 için de *Uncharted* ve *God of War* gibi markalar var hâlâ.

Büyük isimlerde asıl oyunlar EA, Ubisoft ve Activision'dan çıkıyor ki zaten bu oyunlar iki konsola da ulaşacak. Dikkat edilmesi gereken şey, Bungie tarafından yapılan, dağıtımcısı Activision olan *Destiny*'nin PS4 ile detaylandırılmamış bir özel içerik anlaşmasının olması. Bunun dışında herhangi bir detay yok.

BAĞIMSIZ YAPIMLAR

Serbest yapımlarda ise zafer PS4 ve Sony'ye ait. Çünkü E3 sunumlarında da gösterdikleri üzere üç aktif konsola da (PS3, PS4, Vita) bağımsız yapımcılardan tam destek var. Oyun kütüphanesi bu konuda çokça genişleyen Sony, bunu kendi kendine yayıncı olabilme (self publishing) politikasına borçlu.

Xbox One ise sınıfta kalıyor bu konuda. Hâlâ yapımcılar 3. parti bir yayıncı, ya da Microsoft ile anlaşmak zorundalar ki bu kârın bölünmesi demek. *Blow*, *D4* gibi yapımlar olsa da, indie konusunda güçlü bir eli yok Microsoft'un.

KONSOL İLE ÇIKACAKLAR

En problemli kısım burası. İlk günde konsolu alırken yanında alabileceğimiz bir kataloğun olup olmaması önemli.

Xbox One ile başladığımızda *Killer Instinct, Ryse: Son of Rome, LocoCycle, Dead Rising 3* ve *Kinect Sports Rivals* göze çarpan oyunlar. Bu oyunlara Mart 2014'e kadar *Titanfall*, *Minecraft* ve *Project Spark* da eklenecek.

PS4 içinse listede *Driveclub, Knack, Killzone: Shadow Fall, Diablo III, Planetside 2* ve *Warframe* var. Bu listeye yine Mart 2014'e kadar *Daylight, inFamous: Second Son, Oddworld: New 'n Tasty, The Witness, Transistor, Blacklight Retribution* ve bir ihtimal *The Order: 1886* dahil olacak. Her ne kadar içinde indie isimler olsa da, Sony'nin kitaplığı çok daha güçlü görünüyor. Yani ilk gün (ya da Mart 2014'e kadar) bir konsol alacaksanız ve seçiminiz oyun kataloğunun genişliği ile belirlenecekse, oylar PS4'e gidiyor.

Listede dikkat çeken şeylerden birisi, konsollara taşınan PC oyunları. Özellikle PS4'ün F2P MMO Shooter'lar konusunda bünyeye kattığı oyunlar gözden kaçmıyor. Microsoft'un *Minecraft* dışında böyle bir çabası ise bulunmamakta.

BİZCE...

Sonuca gelindiğinde, aslında iki konsolun da birbirinden çok farklı olmadığını görüyoruz başlangıç için. Ama kurulan bağlar anlamında, PS4'ün özellikle serbest yapımcıların limanı olacağı işaret ediliyor. Bu da uzun vadede, daha çeşitli oyun demek. Ufak farkla da olsa, başlangıçta liderlik PS4'e ait.

ONLINE ÖZELLİKLER

Öncelikle iki konsol da internet üzerinden oyun oynama özelliğine sahip. Farklı olan, Xbox Live gibi artık PS+'ın da multiplayer için zorunlu olması. Yani bedavaya arkadaşla FPS oynama devri bitti... gibi. Gibi, çünkü hâlâ PS4'teki F2P oyunlarda PS+ olmaksızın oyun oynayabiliyorsunuz.

İki konsol da oyunlardan son birkaç dakikanın video kaydını alıp, bunları düzenleyip internete koyabiliyor. Xbox One'da adı "Upload Studio" olan sistemin PS4 karşılığının ismi yok henüz. Ayrıca Xbox One, Twitch ile, PS4 ise Ustream ile anlaşmış durumda. Bu anlaşma, oynadığınızı aktarma ve hatta Kinect (ya da PS Camera) ile de dahil olmayı kapsıyor.



Twitch, Xbox One için büyük bir koz olsa da firmadan Matthew DiPietro Twitch'in her türlü sisteme dahil edilebileceğini, Xbox One'a özel olmadığını açıkladı. Ama Sony cephesinden bir açıklama gelmedi konuya dair.

PS4 için Dualshock 4'ün üstündeki Share tuşu ile açtığınız paylaşım sistemi; Facebook, Ustream ve YouTube'a paylaşım yapabiliyor. Xbox One için ise Kinect üzerinden ulaştığımız Upload Studio paylaşım ağlarında bize Xbox Live ve Twitch'i sunuyor. Detaylar şimdilik belirsiz.

İki konsol da internet üzerinden oyun indirmeyi, bir kısmı inmişken başlamayı, uzaktan sistem güncellemesi yapabilmeyi ve cep telefonu/tabletlerle oyun satın alıp indirme direktifi verebilmeyi sunuyor. İki konsol da bulut bilişim üzerinden eski oyunlara imkan vermeyi planlıyor. PS4 Gaikai, Xbox One da Azure üzerinden oyunculara sunucu, kayıt dosyası saklama, bir miktar depolama, oyunlarda işlemci desteği gibi imkanlar verecek.



PS4'ün tek artısı Gaikai üzerinden, geçemediğiniz bir yerde arkadaşınıza kontrolü devredebilmeniz. Xbox One için böyle bir özellik anılmadı hiç. Ama PS4'te de detaylar belirsiz.

İki konsolun da durumu, bu noktada başa baş görünüyor. İkisi de benzer özelliklerde. Bu başlık, seçim yapmak için çok bir imkan sunmuyor ne yazık ki.

İŞ MODELLERİ

- Xbox cephesinin 180 derece dönüşünden sonra sığdırabileceğiz buraya her şeyi. İki konsol da ikinci el oyunu, oyun takasını, disk üzerinden oynamayı destekliyor.

- Xbox One, kendinden önceki politikayı devam ettirerek diskin sabit diske yazılmasına izin veriyor. Ama disk takılı olmalı oyunu çalıştırmanız için. PS4 için ise net bir bilgilendirme yapılmadı.

- İki konsol da çalışmak için internet gerektirmiyor. Ama Xbox One ilk açılışta internete ihtiyaç duyacak. PS4 için böyle bir zorunluluk belirtilmedi.



- İki konsol da ödemeli online hizmete sahip: Live Gold ve PS Plus. PS Plus üyelikleri, aynı şekilde PS3, PS4 ve Vita için geçerli olacak, fiyatta bir değişiklik olmadan. Xbox Live Gold da benzer şekilde Xbox 360 ve One için geçerli olacak. Yine fiyatta bir değişiklik yok.

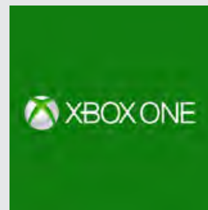
- İki konsol da, tek bir kişinin ücretli üye olması koşuluyla hizmetlere herkes için erişim sağlıyor. Yani aile üyelerinden birinin hesabının olması yeterli.

- PS Plus arkadaş listenizi diğer sosyal ağlarla birleştirip gerçekçi biz hizmet sunmayı hedeflerken tam bir insan sayısı vermiyor. Live Gold ise size 1000 arkadaş ekleme imkanı verecek ama başka ağlarla herhangi bir bağlantı kurmayacak.

- PS Plus üyeliği olmaksızın otomatik sistem güncellemesi, oyun içi sohbet, ülkenize göre dizi ve video izleme kanallarından faydalanabileceğiz. Live Gold olmadan bu tür hizmetlere erişim yok maalesef.

- PS Plus üyeleri konsolun ilk gününde Driveclub'a dijital olarak sahip olacak. Ayrıca her ay (genelde indie isimler olsa da) yeni bir oyuna







ücretsiz sahip olacaklar. Xbox cephesinde ise Fable 3 ile başlayan ücretsiz oyun imkanı her ayın 1'i ve 16'sında olmak üzere ayda 2 oyun olarak belirlendi. Yalnız bu çalışma yıl sonuna kadar. Microsoft daha sonrası için bir açıklama yapmadı.

Biz burada herhangi bir avantaj göremedik. İki sistem de iş modeli olarak alıştığımız disk sistemlerini destekliyor, ikisi de üyelik karşılığı bedava oyun sağlıyor (uzun vadede Microsoft'tan emin değiliz) ve ikisi de bir çok servis için ücret talep ediyor.



PEKİ YA GELİŞTİRİCİLERE VERİLEN DESTEK?

Dergimizin Haziran sayısında yer alan ve oyun dünyasını bir masada kurtardığımız dosya konumuzu okuduysanuz görmüşşünüzdür, gündem maddelerimizden biri de yeni konsolların yapımcılara ne kadar destek verdiğiyle ilgiliydi. Her ne kadar yeni konsol jenerasyonu, ilk etapta aklımızda "yeni konsol teknolojileri" olarak yer etse de, bu teknolojiyi kullanarak bizlere oyun sunacak geliştiricilerin firmalarla işbirliği de hayati önem taşıyor. Bugün Baldur's Gate'in yeni oyunu dahi yayımcı sorunundan dolayı tüm hazırlığını erteleyebiliyorsa, durumun atardamara ne kadar yakın olduğunu varın siz düşünün…

AAA oyun yapımcıları dediğimiz, istediği platforma istediği zaman adımını atabilen tuzu kuru geliştiricilerin halihazırda ne Sony ne de Microsoft ile sıkıntı yaşamadığı hepimizin malumu. Bunun yanında Sony'nin yeni konsol teknolojileri ile birlikte sağlam hazırlıklar ile adımını attığı ve tekeline almak istediği parlayan bir mecra var; bağımsız oyunlar ve yapımcıları.

Daha ilk PS4 tanıtımında Jonathan Blow (Braid) gibi isimleri exclusive olarak konsollarında göreceğimizi müjdeleyen PS4'ün, Sony tarafından açıklanan yeni bir misyonu mevcut. Bundan böyle firma, bağımsız yapımcılara hem mali hem de teknoloji planlaması açısından çok daha yakın ve işbirliği içerisinde olacak. Braid'in tüm dünyada "hit" olmuş Xbox Live Arcade çıkışı sonrası, Jonathan Blow'un PS4 için exclusive bir oyun anlaşmasına gitmesi de, planın şimdiden işlediğinin somut kanıtlarından sadece biri. Tüm bu gelişmelere rağmen Xbox One ve bağımsız geliştiriciler ile ilgili gelişmelere baktığımızda ise firmanın önce XBLA için bireysel yayınlama ile ilgili bir kargaşa yarattığını, sonrasında ise hâlâ oyun yayınlamak için anlaşma sağlanması gerektiğine karar kıldıklarını görüyoruz. Bu durum konsol çıkmadan önce değişecek ve bağımsız geliştiricilere büyük bir ayrıcalık sağlanacak dense de şimdilik somut bir gelişme yok.

Şöyle bir son oynadığınız oyunları düşleyin, eminim ki arasında bağımsız geliştiriciye sahip en az bir oyun hatırlayacaksınız. Sony'nin bu katmanı domine etmesi demek, pastadan büyük bir pay alması demek. İş işten biraz geçmiş gibi dursa da, gözler hâlâ bir umut Microsoft'ta.

XBOX ONE VE TÜRKİYE

PS4'ün ülkere göre değişebilecek bir özelliği ve bölge kısıtlaması yok. Hele hele Xbox One'ın televizyon üzerine yoğunlaşan zilyon teknolojisini düşünürsek onu konuşmamız daha doğal olur. Şimdi size kötü haberi vermenin zamanı geldi... Bırakın bu özelliklerin ülkemizde çalışıp çalışmayacağını, resmi olarak yayınlanan bilgilere göre Türkiye şimdilik Xbox One pazarlarından biri olarak listelenmiyor. 1 yıl içerisinde belirsiz bir zamanda ülkemize gelmesi beklenen yeni konsolun, işin ilginci, ilk çıkış anında Japonya'ya bile desteği yok. Bu bilgilere göre Xbox 360'ın ilk zamanlarındaki gibi, farklı ülke hesabı almak da işe yaramayacaksa maalesef ki Xbox One'ı bir süre uzaktan izleyeceğiz.

ESKİ DOSTLAR

Yeni konsolların yeni özelliklerinden bunca bahsedip, eski aparatlarına verdiği desteğe değinmeden olmaz.

Vita'yı tozlu raflardan çıkarmanın vakti geldi diyerek müjdeyi vereyim. Sony, PS4 ile birlikte Vita'nın müthiş bir arkadaş edindiğinden bahsediyor. PlayStation Camera ve Move özelliklerini içermeyen oyunların Vita üzerinden stream şeklinde oynanabileceğinden bahseden geliştiriciler, Vita'nın üzerindeki ölü toprağını atacak gibi gözüküyor.

Xbox One'ın SmartGlass teknolojisi ile bağı ise tıpkı eski konsolda olduğu gibi devam ediyor. Akıllı telefon ve tabletler ile birlikte Windows 8 kullanan tüm aygıtlar vasıtasıyla Xbox One'a çeşitli müdahalelerde bulunabileceğiz.

GELİŞTİRİCİLER NE DİYOR?

Sony, resmi rakamlara göre, sadece PS4 oyunları için 500'den fazla geliştiriciyle çalıştığını açıkladı. Xbox One için henüz böyle bir istatistik açıklanmasa da, onun da geri kaldığını düşünmek yanlış olur. Peki gelelim, tam da bu kişiler, yani oyun





geliştiricileri tüm bu gelişmelere ne diyor?

- Peter Molyneux (22 Cans): Xbox One ve PS4, ikisi de müthiş sunumlar yapmış olsa da ben bir oyuncu olarak konsolların oyun kısmıyla ilgileniyorum. Bu durumda Xbox One'ın şu an neler vaat ettiğinden emin olamıyorum.

- Tim Sweeney (Epic Games): Sony, beklenilen bir yeni jenerasyon ürünü ortaya koydu. Unreal oyun motorunun yapımcıları olarak, beklentilerimizin karşılanacağını düşünüyoruz.

- Brad Muir (Double Fine): Xbox One, biz oyun severlerden çok daha büyük bir kitleye yayılmayı hedeflemiş gibi.

- Tommy Refenes (Team Meat): Bana Xbox One'da olup, PC'de olmayan beş vazgeçilmez oyun söyleyin, bu konsolu alacağım. Epey hayal kırıklığına uğradım.

- Ted Price (Insomniac): Sony, geliştirme sürecinde biz oyun yapımcılarını dinlemiş gözüküyor. PS3'ten PS4'e gelişmelere baktığımda, bir yapımcı olarak heyecanlanıyorum.









N.E.M.

E3 2013



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Hepinize selamlar, sevgiler ve saygılar arkadaşlar. Yaz geldi çattı en sonunda ve ben de şu anda üzerinize afiyet bol şekerli, muhteşem bir karpuza çatal batırarak sizlere yazımı hazırlıyorum. Karpuz olayına bayılıyorum abi. Ayrıca çekirdeksiz karpuzu icat edenden Allah razı olsun. Evet, yaz geldi çattı ancak maalesef bu sene bahar yaşamadık gibi bir şey oldu, en azından benim yaşadığım şehirde saçma sapan bir bahar geçti. Tabii ki "yaz" denince aklıma ilk gelen şeylerden birisi E3 fuarı oluyor. E yıllarımızı verdik bu sektöre hoca, napağhhk? Fuara da mı gitmeyehhhk? Bu sene de heyecanlı bir şekilde Los Angeles'a uçuşumu gerçekleştirdim ve de fuar sonrası sizlere bu yazıyı yazmaya koyuldum... Bu sene fuarda acayip yorgundum aslında, çünkü daha evvel de yazımda belirttiğim üzere henüz 2 gün 2 gecelik Metallica Orion festivalinin üstünden 24 saat bile geçmemişti... Gece 12'de Metallica konserinden çıkıp otele gitmiş, 1:30'a kadar uyuyamamış, 4:30'da üç saatlik uykuyla uyanıp hava alanına gitmiş, 9 saatlik bir yolculuk sonrası Los Angeles'a varmıştım. Zombi gibi bir şeydim ama işte Metallica ve Los Angeles sevgisi için her tür haltı yerim, o yüzden halimden de çok memnundum...

I Love You California, You're The Greatest State of All!

California'nın resmi şarkısı ne de güzel açıklamış olayı: *I love you, California, you're the greatest state of all, I love you in the winter, summer, spring and in the fall!* Yani yazar burada California'nın dört mevsim cennetlik bir yer olduğundan bahsediyor, hakikaten de öyle. Saçma sapan bir havadan kurtulup mis gibi California'ya iniş yaptım. Geçen sene araba kiralama yerinde çalışan ancak arabadan anlamayan bir kadın keşfetmiştim... Bu sene de arabamı yani Mustang'imi oradan kiralayayım dedim... Normal, Coupe Mustang kiraladım internetten, mekana varınca tabii parayı öderken "hoca upgrade etmek istersen Convertible'lar var" dedi elemanın teki. Baya bir zorladı itelemek için de ulan Türk polisi yer mi o numaraları, bana ayaküstü iki kat fiyat ödetecek... "Yok kardeş sağolasın" dedim. Çünkü biliyorum arkada o kadını bulacağım. Neyse parayı ödedik, kağıdı aldım, bavullarımı da sürükleyerek arabaların park edilmiş olduğu büyük garaja girdim, hemen karşıma geçen seneki ablamız çıktı. Kelimeleri düzgün seçmesini çok iyi bildiğime inanıyorum. "Mustang'ler ne tarafta, ben Mustang kiraladım" dedim, faturamı istedi, inceledi, Mustang yazısını gördü, sonra sıra sıra dizilmiş Mustang'leri gösterdi ve "buradan istediğini seçebilirsin" dedi... Ben anında içimden "aha" dedim. Sonrasında da onay almak için "yani istediğimi alıyor muyum buradan" dedim. Kadın da evet, istediğin rengi seçebiliyorsun dedi. Ehehueh. Sağolsun ablamız senelerdir orada çalışıyor ama Convertible ile Coupe arasındaki farkı bilmiyor. Abla sayesinde 350 dolar bonus cebime kalmış gibi oldu. Mis gibi beyaz bir Mustang buldum, üstü açılan, üstü de siyah zaten. Dehşet bir kombo. Kendimi resmen arabayı çalıyormuş gibi zannettim lan, göreceksiniz, bavulu arkaya sığdırmak için 10 saniyede 400 kalori harcadım neredeyse, çünkü öndeki veznedeki herif çişe mişe gelse arkaya, orada beni görse, üstü açık araba aldığımı, kesin "hüyoooop, noluyor hoca, yok öyle, sadece Coupe alabilirsin" diyecek. Çünkü yaklaşık 5 dakika itelemeye çalıştı. Neyse, açtım arabamın üstünü, ufak bavulumu da attım arka koltuğa, iPod'ımı bağladım aux input'tan, açtım Rammstein'ımı ve başladım L.A. macerasını yaşamaya. Bu anları hiç unutamıyorum ya, Los Angeles'ı o kadar seviyorum ki, uçaktan inip bu Mustang'leri alır almaz dünyanın en mutlu insanı oluyorum...

OGZ Çapulcuları

Otele gidip malzemeleri bıraktım, hemen bir duş aldım, üstümü başımı değiştirdim ve Los Angeles Memorial Coliseum'un yolunu tuttum. Saat 6'da Sony'nin PS 4 konferansı vardı, tüm dünyaya ilk defa Sony PlayStation 4 gösterilecekti ve çok heyecanlı bir event'ti açıkçası. Panpalarım Tuğbek ve Faruk ile burada buluştuk. Resimlerden gördüğünüz üzere 20 gün önce falan ani bir karar verip kel oldum, kafayı kazıttım ve bundan sonra böyle devam edeceğim. Kellik konusunda elbette ki bir NEM patlatacağım önümüzdeki aylarda :) Ama şimdi yeri değil, her neyse, "yeni kel" halimle Tuğbek ve Faruk ile buluştum. Hazreti Kaz amcam sağoulsun her çeşit yemek getirtmiş oraya. Abandıkça abandık bedava yemeğe. Yediğimiz önümüzde yemediğimiz arkamızdaydı. Artık sandviç, tavuk, tost, balık falan filan ne varsa daldık... Sonrasında sıraya girdik ve içeri girmek için heyecanlanmaya başladık. Sağolsun Tuğbek bize aşağı taraflardan, sahneye çok yakın bir yer buldu, oraya indik, olayı çok yakından inceledik. Bu yazımda Xbox One ve PS4 konsollarından bahsetmeyeceğim, çünkü onlar için apayrı bir NEM yazmayı düşünüyorum... Tuğbek'le Faruk'u çok seviyorum, çok içten, süper insanlar :) Maalesef sadece California'da takılabiliyoruz, ancak aynı şehirde yaşasaydık eminim en önemli panpalarımdan olurlardı. Neyse efendim, PS4 konferansını çok başarılı buldum. Tasarımı gösterdikleri anda millet pek heyecan yaratmadı açıkçası, alkışların gelmesi bile 3 saniyeyi buldu ama adamlar "disk tabanlı oyunlar, istediğiniz gibi takas edin, kullanılmış oyun alın, kafanıza göre takılın hafızlar" dediklerinde inanılmaz bir alkış patlaması oldu. 3 dakika falan sürdü bu alkışlar. Aynı fırtına fiyatı gösterdiklerinde de yaşandı. Xbox One'dan 100 dolar daha ucuza satılacağı ve de kullanılmış oyun desteği gerçekleri, eminim dünya çapında milyonlarca kişinin "PS 4'cüyüz biz, PS4'cü, hülooooooğğğğğ" diye bağırmasına sebep olmuştur. Bu fiyat benim de hoşuma gitti tabii ki. Neyse, dediğim gibi bu iki konsolun karşılaştırmasını başka bir NEM'de yapacağım... Beraber çok güzel bir akşam geçirdik o gece. PS4 konferansından çıkıp jet hızı ile Microsoft'un bizi davet ettiği Xbox One Özel Partisine gittik. Tabii Tuğbek'le Faruk'ta Camaro, bende Mustang, çok zevkli oluyor arka arkaya Muscle Car'lar ile sağa sola gitmek. Arabaları "bedava" valeye verdik, partinin hemen yanındaki mekanda, binaya yansıtılmış olan Xbox One logosu ışığı altında sizler için güzel bir çekim yaptık... Zaten videosunu izlemişsinizdir. Sonrasında da içeri girdik ve parti adamları modunda mekanı incelemeye başladık. Tabii içeri girmemiz yine biraz olaylı oldu ama biz ittire kaktıra da olsa gireriz hocam...

Pazartesi Özeti

Pazartesi gününün özetini "PS4 dünya tanıtımında bulunan Türkler" ve de sonrasında Xbox One ile oynayan "ilk Türkler" olarak yapabilirim. Valla 7 yaşından beri bilgisayar oyunları ile iç içeyim, 19 senedir yazarlık yapıyorum, bu iki işi gerçekleştirebilmek beni çok mutlu etti. Eşşek kadar adam oldum ama işte bu tür şeyler beni hala çok mutlu ediyor. Seviyorum oyun dünyasını... Gece Xbox partisinde "yine" bedava yedik içtik, bir de bu Microsoft hiçbir zaman ucuza kaçmıyor ya bazı firmalar gibi, yediğim her şeyin tadı damağımda kaldı. Adamlar Ryse'a büyük bir yer ayırmışlar bahçede, sıra sıra dizili Xbox One'larda millet bu oyunu oynuyordu. İçeride ise diğer Xbox One oyunları, Forza 5, Killer Instinct falan vardı, ayrıca Kinect 2 demo istasyonları ve de yeni controller'ın yine demo istasyonları vardı. Şunu diyebilirim ki, yeni Xbox One controller'ı şimdiye kadar elima aldığım... wait for it... wait for it... elime aldığım en güzel controller'dı. Evet, sapıtmadan bu saptamayı yapabildim. Alet tek kelimeyle muhteşem olmuş arkadaşlar. 4 motorulu, ele cuk oturuyor, tek kelimeyle süper... Neyse, gece sona erdi, yorgun bir Orion ve de E3 savaçşısı olarak otele gittim. Nasıl uyuduğumu bile hatırlamıyorum, yastığa başımı koymamla uyumam bir oldu...







Fuar Başlasın Hoca

Fuarın ilk günü her zaman olduğu gibi medya odasına gittik, oradaki hanımlara dergimizi gösterip "yenge, dikkatli bak bu dergiye, Türkiye'nin en testicle'lı dergisidir bu" dedik ve de isimlerimizi gösterip medya kartlarımızı aldık. Bayılıyorum bu medya kartlarına zaten. İstediğin yere gir çık, yemek falan bedava, özel medya odası var, orada daha fuarın ilk gününde yer yastığına uzanmış, uyuyakalmış, 4.8 metrekare kıça sahip nerd'ler falan. Enteresan bir ortam...

Kartları alır almaz içeri daldık ve de Playstation vs Xbox davasını daha içeri girer girmez gözlemledim. Sony ve Microsoft, her sene olduğu gibi yan yana kiralamışlar mekanları. Sanki iki bakkal yan yana dükkan açmış gibi. Bir taraf mavi ışıktan geçilmiyor, diğer tarafta nereye baksanız yemyeşil. Açıkçası önceki gece Xbox One'la zaten oynadığımızdan ben ilk olarak PS4'a saldırdım... Sony yine muhteşem şıklıkta standlar yapmış, adamların fuar tasarımları, ışıklandırmalar falan bence Microsoft'unkilerden daha iyi oluyor her sene. İşte gittim değişik değişik oyunlar oynadım. Drive Club oynadım, indie'lere göz attım ve de ben de o sektöre gireceğimden (daha doğrusu dalacağımdan) oyunların yapımcıları ile sohbet ettim, yeni şeyler öğrendim, ipuçları aldım. Sonrasında oraya kurulmuş muhteşem Gran Turismo 6 setup'ında oyunu oynayacaktım ki bir numaralı çocukluk aşkım Corvette'in yeni versiyonunu, Corvette C7 Stingray'i gördüm. Sony aleti getirmiş koymuş oraya, yemin ediyorum şu dünyada her tür araba gördüm, yakından görüp incelemediğim araba kalmadı neredeyse, Aventador'undan tut, Ferrari California'sına kadar... Şimdiye kadar gördüğüm bütün Ferrari'lerden güzel olmuş Stingray. Tek kelimeyle inanılmaz olmuş... Dünya gözü ile o arabayı görünce insanın şaftı kayıyor. Buradan GM'i tebrik etmek istiyorum. İnşallah şu oyun işinden parayı vurduğum vakit hayalim olan "Corvette Koleksiyonu" olayına da Stingray ile giriş yapabilirim...

Nerdesiniz Booth Bacıları?

Evet es geçemeyeceğim bir başlık bu da tabii ki. Gerçi hayatımda bu sene sevdiğim, beğendiğim ve ilgi gösterdiğim bir kız olduğu için zaten booth babe'lere fazla yavşamayacaktım. Ama insan yine de fuarda enteresan fıstıklıkta kızlar görmek istiyor. Geçen seneki Yulia ve Lyuba'yı kim unutabilir mesela. Rus güzelleri. Ama maalesef bu sene fuar booth bacıları açısından tam FOS idi. Yani nasıl ki fuar her sene Nintendo açısından tam fos oluyor, bu sene booth bacıları açısından da olmuş. Sanırım firmalar daha ziyade Xbox One ve PS4'e ilgi çekmek istediler. Anlaşılır bir şey tabii bu. Ama yine de 1.80-1.85 boyunda taş gibi hatunlar gelince oraya, böyle inci gibi dişleriyle, gülen gözleriyle falan, bu hatunlarla tanışıp arkadaş olmak, bunlara cıvımak falan çok hoşuma gidiyor. Umarım seneye booth bacılarının geri dönüşüne de şahit oluruz...

Kratos vs Gökratos

Beni takip eden arkadaşlar çok iyi bilirler ki, ıssız bir adaya düşsem, yanımda Adriana Lima, bir tane Mesa-Boogie Triple Rectifier ve bir ESP gitar ve de bir de PS3 olsa ve tek bir oyun seçecek olsam, isteyeceğim tek oyun God of War olurdu. En sevdiğim oyun God of War, en sevdiğim karakter de tabii ki Kratos... Ayrıca gym'e gidip kendi kendime gaza geldiğimde de zaten Gökratos moduna girdiğim için Kratos'un önemi büyüktür bende. Geçen sene de yine bir Kratos heykeli önünde Gökratos pozu vermiştim zaten. Bu sene elemanlar gerçek bir Kratos getirmişler. Herif tam bir çam yarması idi. Yaklaşık 1.96-1.97 falan boy var elemanda, çok nadir olur hayatta bana ama boyum (1.91) yetişmedi elemana. Herif tam bir izbandut çünkü. Ama hazır kafayı da yeni kazıtıp "Gökratos" moduna girmişken amcaoğlunun yanına gittim ve "hoca özel bir olayımız olacak senle" dedim. Ehehuehue. Elemanın birine benim fotoğraf makinesini verdim ve Kratos'un önüne dikildim. UFC maçları öncesi iki dövüşçünün birbirine baktığı gibi orada onlarca kişinin önünde iki kel, Kratos ve Gökratos olarak birbirimize hodri meydan dedik 10 saniye boyunca falan. Tabii etrafta millet gazlandı, alkışlayanlar falan oldu :) Elemana bir de koyu yeşil lens takmışlar, ama lenste göz damarları da var. Ciddi ciddi Kratos'a kafa tutuyor gibi hissettim kendimi, açıkçası "göz" isteyen bir durum. Herif hayvan gibi, yani istese çok temiz bir sopa çeker bana ehueueuhe, ama işte zaten bir de Kratos cosplayi olduğu için orada 10 saniyeliğine normal dünyayı terk edip hakikaten Kratos'a kafa tutuyor gibi olmak çok güzel bir deneyim oldu. Seni seviyoruz Kratos, ne olur kolumuzu bacağımızı ayırma vücudumuzdan. Seviyoruz seni ve de yeni oyunu seneye bekliyoruz...

Hazreti Conan Panpam

E3 eskiden daha çok ünlünün ziyaret ettiği bir yer olurdu, son senelerde öyle değil artık. Ancak fuarı turlarken çok sevdiğim Conan abimize de rastladım. Tabii etrafında yine bodyguardlar falan. Ama tam da tahmin ettiğim gibi çok içten biri çıktı. Yanına yaklaşabildim ve kısa bir sohbet imkanım oldu. Sonrasında "Conan abi seni seviyoruz, bir resim patlatalım" dedim, "tabii ya" dedi, adam da uzun boylu, şöyle omuz omuza tam bir "Gök++ & Coco" pozu verdik. Daha da sevdim kendisini tanıştıktan sonra. Sıcakkanlı, kıçı havada olmayan insanları hepimiz severiz, Conan abimiz de öyle bir insan. Kafası da benimkinin 1.5 katı büyüklüğünde...

Bir Macera Daha Böyle Bitti

Yahu benim bu yazılar da "yaz günleri en tatlı hayaller gibi geçti" eserindeki gibi leb demeden bitiyor. Ne olduğunu anlayamadım daha anlatacak bir ton macera vardı ama yer doldu yine. Ama ikinci bölüm yapmak da istemedim, o yüzden burada E3 macerasını sonlandırayım bari... Buradan OGZ Çapulcuları ekibimize yani Tuğbek'e, Faruk'a ve de Kaan kardeşime sevgilerimi ve teşekkürlerimi yollamak istiyorum. Sağ olun arkadaşlar, sayenizde, sizlerle beraber çok güzel bir hafta geçirdim, güldük, eğlendik, gezdik, tozduk, yedik, içtik. Umarım her sene bunları tekrarlayabiliriz... Seviyorum sizleri gençler :)

Önümüzdeki ay Orion olayına dalıyorum arkadaşlar! Kirk abimle "muhteşem" işler yaptım yine ve samimiyetimiz arttıkça arttı... Çok heyecanlıyım bu yazı için. Ayrıca Ağustos ayında memlekete geliyorum, İstanbul ve Ankara'da buluşma günleri düzenleyeceğim. Event'ler Facebook duvarımda var, gelmek isteyenler oradan bakabilirler. Gelirseniz çok sevinirim, tanışırız, buluşuruz, muhabbet ederiz, zevkli olur... Hıyarını kapan gelsin... Şimdilik hepinize neşe dolu bir yaz diliyorum, önümüzdeki ay hem sayfalarımızda, hem de İstanbul ve Ankara'da "buluşmak" üzere...





HAYALET GEMİ

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Prensipsizimdir

Kolay değil prensipsiz olmak. Üstelik zararlı da. Herkese önermiyorum. Ama zaman içinde bir şekilde kanıksamayı başardım bu özelliğimi. Kesin olarak inandığım şeyler var olsa da sayısı azdır. Büyük çoğunlukla net yargılarım yoktur. "Şunu savunurum", "şu yapıdaki eserleri severim", "şu tip insanlarla iyi anlaşırım" gibi cümleler kurmak zor gelir bana.

Biri mesela sahip olduğu görüşü bana anlattığı zaman açık bir zihinle dinlerim. O konuda bir şeyler okurum. Aklıma yatan yönü de çok olur genelde. Ama sonra zıt görüşe dair bir şeyler öğrendiğimde onun da aklıma yatan yönleri çıkar mutlaka. Ve bilirim ki tamamen başka bir görüş hakkında bir şeyler öğrendiğim zaman onun da mantıklı gelen yönleri olacaktır. O sebeple "benim görüşüm budur" şeklinde sözler sarfettiğime pek denk gelemezsiniz. En fazla "şu görüşe yakın hissediyorum kendimi" gibi bir şeyler söylerim ve o aşamada da son noktayı koymam. İlerde görüşümü değiştirip kıvırma payı bırakırım.

Bunun bana faydası oldu. Az da değil, epey faydası oldu. Örneğin zamanında çok büyük keyifle Half-Life oynadığım zamanlarda "tamamdır, ben FPS seven bir insanım, benim olayım budur" şeklinde noktayı koysaydım belki de Final Fantasy VIII, Heroes III gibi oyunlar karşıma çıktığında burun kıvıracaktım. Bu oyunların ve bu oyunlar sayesinde içlerine girdiğim türdeki diğer oyunların yaşatacağı güzel zamanlardan ve bana katacakları onca şeyden mahrum kalacaktım. Ya da Türk popunu kendimi, kendi zevklerimi tanımlayan nokta olarak belirleseydim Queen'den, ve onun sonrasında hayatıma giren müzik ziyafetinden mahrum kalacaktım.

En başta dediğim gibi, zararlı bir yanı da var böyle bir adam olmanın. En fazla zararını da insan ilişkileri konusunda gördüm. "Bu böyle" diyen birisine "evet öyle" ya da "hayır öyle değil, asıl böyle" demek kolay. Ama "Dostum sen öyle diyorsun ve şu şu konularda doğru söylüyorsun ama diğer taraftan şu şu konularda da öteki taraf daha doğru söylüyor gibi" şeklinde cümleleri önce kafada kurmak sonra da dile dökmek, özellikle de diyalog sırasında sarf edebilmek her zaman kolay olmuyor. Hele sözlü iletişim konusunda başarılı olmayan biriysen söylemek istediğini önce kendin anlamakta, sonra karşı tarafa anlatmakta o kadar çok zorluk yaşıyorsun ki bir süre sonra çabalamaktan vazgeçme raddesine bile gelebiliyorsun. İnsanlar da net konuşan ve ayakları yere basan cümleler kuran insanlara daha fazla değer verme eğilimindedir. Mıymıy ettiğin zaman ya da sessiz kaldığın zaman insanlar hoş karşılamayabiliyorlar. Bunu da kabullendim zaman içinde. Varsın benim de az kişiden oluşan, daha çekirdek bir arkadaş çevrem olsun, daha az kız arkadaşım olsun.

Kafada dolanan çok sayıda karşıt düşünceyi toparlayabilmeyi ve bunları cümlelere çevirebilmeyi öğrenmek yıllar alıyor. Şahsen bu konuda kendimden hoşnut olabileceğim bir seviyeye ulaşmam da daha çok zaman alacak, onu da biliyorum. Ama yine de bu tutturduğum yoldan hoşnutum diyebilirim.

"Benim görüşüm budur" gibi sözler sarfettiğime pek denk gelmezsiniz, tam zıttı olan görüşün de sahiplenebileceğim yanları olacaktır çünkü.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Nadas

Geçen gün bir toplantıda şöyle bir konuşma geçti:

Faruk: "...Ne olursa olsun, kıyamet de kopsa her ay köşenizi yazmanız lazım abi! Oyungezer'i sırf köşelerinizi okumak için alanlar var. Biliyorum, çünkü siz önceki dergideyken ben de bunun için alırdım dergiyi."
Tuğbek: "İyi de, içimden gelmiyorsa, çıkmıyorsa o ay nasıl olacak? Zorlayarak ortaya çıkacak şey köşe yazısı olmaz ki. Benim olmaz."

Bense bu konuşmada hem Faruk'a, hem Tuğbek'e hak verdim. Faruk haklıydı çünkü dünyanın bütün bilgileri elinizin altında. Haliyle, oyunlarla ilgili herhangi bir bilgiye ve görüşe, bizim 140 küsur sayfalık bir dergide verebileceğimizden çok daha hızlı ulaşabilirsiniz. Peki niye bir dergiye para vermeyi tercih ediyorsunuz? Bu dergiyi ayakta tutan şeyin yazarların oyunlar hakkındaki objektif fikirleri ve hayatlarının parçalarını, dünya görüşlerini, tecrübelerini aktardıkları köşeleri.

Lakin, Tuğbek'e de hak vermiştim, çünkü aynı hisleri paylaşıyoruz. 15 sene boyunca oyunlar üzerine yazdıktan, konuştuktan, hayatımın çoğunu buna adadıktan sonra, ciddi bir "*kendini tekrarlama*" korkusu insanın benliğini esir alabiliyor. Şu anda, bu köşeyi yazarken bile hayal meyal bir başka Had Safhada köşesinde benzer bir yazı yazdığımı hatırlıyor gibiyim. Bu konuyu Umut'la bir sohbetimizde konuşurken "abi saçmalama!" diye çıkıştı bana. "Tabii ki kendini tekrar edeceksin. 15 sene boyunca her ay 15-20 sayfa aynı konu üstünde yazarken kendini tekrar etmemen mümkün değil."

Şaşırtıcı ama, Umut da haklıydı...

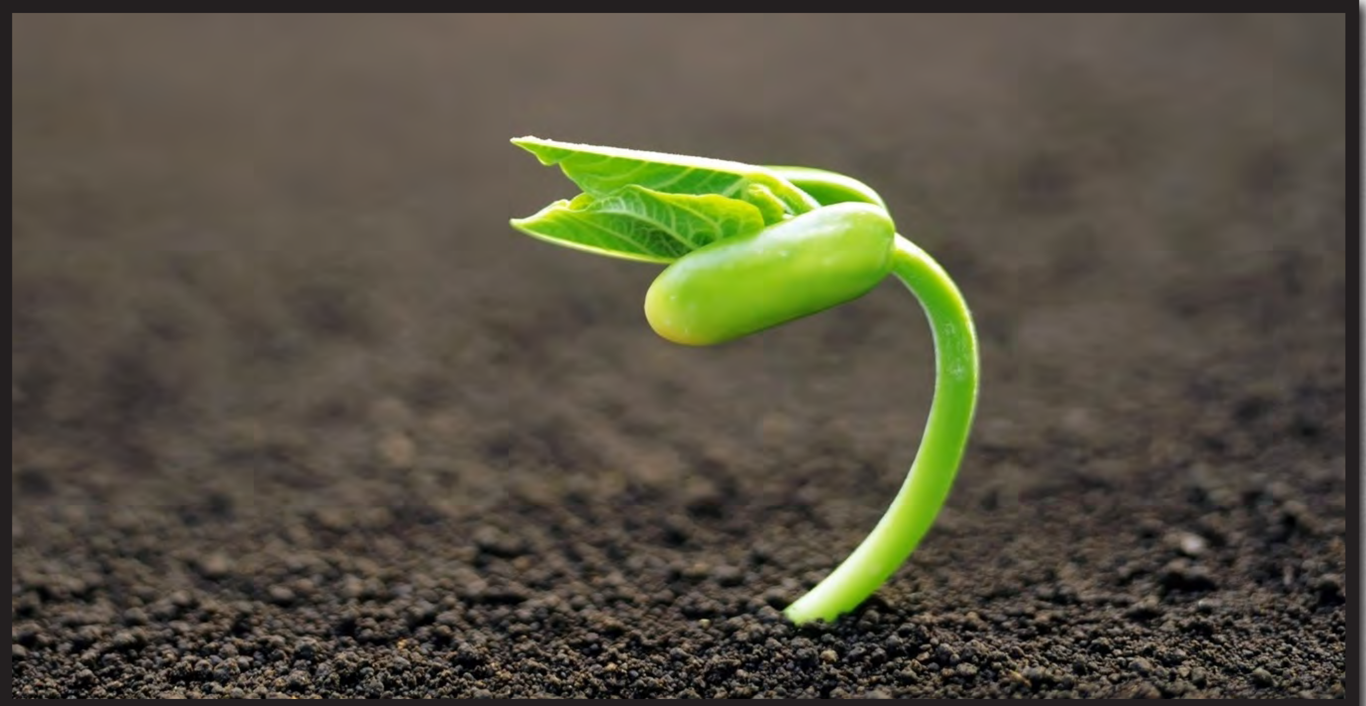
Biliyorum ki çoğunuzun hayalindeki işi yapıyoruz. Yazdığımız şeylerin sadece oyunlarla ilgili olmadığının da farkındayım. Sizlerin hayatına bir şekilde dokunuyoruz, hayatınızda bir yerlere yerleştiriyorsunuz yazdıklarımızı. Şahsen ben bu yüzden, doğru olduğuna inandığım değerleri ekmeye çalışıyorum yazılarımın özüne. Ama işte, yeni bir şeyler üretememe korkusu bazen metal yorgunluğu haline gelip ağır basabiliyor. İşte o zamanlarda biraz ara verip, kenara çekilmek ve zihinde sürekli hareket eden parçaların dinlenmesine izin vermek iyi geliyor. Bataryanın şöyle iyice bir şarj etmesi gerekiyor.

Bazen 3-4 günlük bir kaçamak yorgun pilleri doldurabiliyor. Geçen yıl mesela, 10 günlük "farklı" bir yolculuk doldurmuştu benim pilleri.

Ancak bazen de toprağı komple nadasa bırakmak, uzun süre başka ufuklara bakmak gerekebilir yorgun gözleri ve ruhu dinlendirmek için. Bunun ne kadar süreceğini sen değil, toprağın belirler. Üç ay? Bir yıl? Daha fazla? Ne kadar zamana ihtiyaç varsa verilmelidir toprağa, ki geri verebilsin o zamanı sana.

Benim için de böyle bir zaman gelecek. Bunun bir süredir yaklaştığını hissediyorum. Ya birden dank edecek kafama, veya hazırlayarak girecek hayatıma. Ama şimdilik henüz "zamanı değil".

Arada bir nefes almak üzerine...



Posta İdaresi

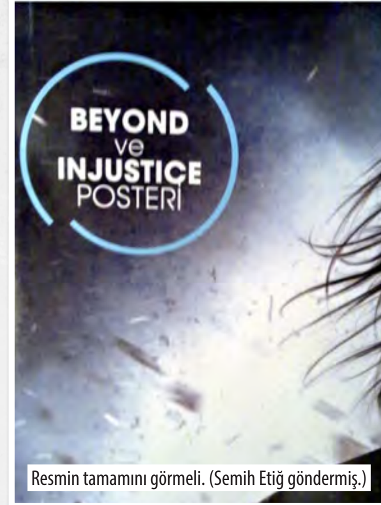


"Yeni neslin devrim niteliğinde olmadığını düşünüyorum. Peki, ne bekliyordum? Bilmiyorum."

Altmış dokuzuncu Posta İdaresi başlıyor... Ama başlamadan önce bir not düşeyim:

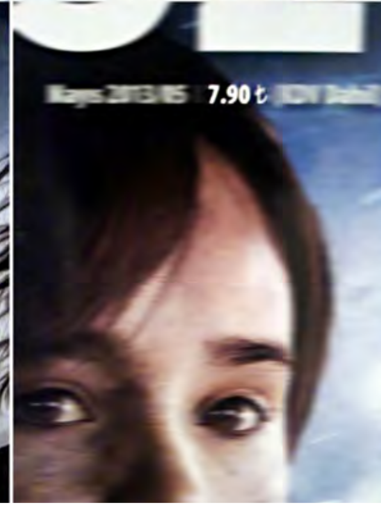
Geçen ayki "Oyun Sektörü Nereye Gidiyor?" başlıklı dosyamızı okudunuz mu? Uzunluğu gözünüzü korkuttuysa ya da bir şekilde atladıysanız, dönüp bir şans vermenizi öneririm. Bu sayfalarda sık sık sorulan bazı soruların yanıtını orada bulacak, hatta belki aklınızda olup da bir türlü adını koyamadığınız şeylerin kelimelere döküldüğünü, tartışıldığını göreceksiniz. Kanımca bir süredir yaptığımız en doyurucu tartışmalardan biri oldu. Söylediğimiz her şeyin doğru olduğunu garanti edemem ama sonuna vardığınızda, oyun dünyasının iç yüzüne dair farkında olmadığınız birçok şey öğreneceğinizden emin olabilirsiniz.

Başkalarının Gördüğü



Resmin tamamını görmeli. (Semih Etiğ göndermiş.)

Ailemizin Gördüğü



Bizim Gördüğümüz



✉ GELSİNLER

Merhaba Eren Abi ve Oyungezer ahalisi. Nasılsınız? Okurların %90'ı gibi ben de uzun zaman önce mektup yazmaya karar verdim, bugüneymiş :)

Merhaba Ege, hoş geldin. Şimdi oturup hesaplamaya üşendim ama bugüne dek Posta İdaresi'ne mektup gönderen toplamda bin kişi yok sanırım. O yüzde doksanı acilen göreve davet ediyorum!

Öncelikli olarak bu mektubu atma sebebim şu: Siz Oyungezer editörlerine LoL'de 5v5 teklif ediyorum. Zorunda değilsiniz tabii ama gelirseniz çok sevinirim, inanın. Boş bir 40 dakikanız varsa TR'de hesabım var, adım Afrikakorps. Gelin, ben takımı toplarım.

Bizden beş kişi çıkmaz ya, düzenli olarak oynayan kalmadı pek. Ben de sürekli ARAM oynuyorum. Bir yeniyor, bir yeniliyorum. Ne zaman Lux gelse, Nidalee gelse oyun başlamadan dağılıyor, sinir oluyorum. Ne zaman reroll atsam Taric geliyor; elim mahkûm, bir Imbue bir de "gems are truly outrageous" spam'liyorum.

Eren Abi, bir endişem var, sana sorayım dedim. Afrikakorps genel olarak kullandığım adımdır. Anlamı, Almanların II. Dünya Savaşı'ndaki Kuzey Afrika ordusunun adı. Ama yanlış anlama, ne savaşları severim ne de Nazileri. Her neyse, bu ismi öylesine koydum, herhangi bir yerde başıma dert açar mı?

Sanmıyorum. Olsa olsa seni Afrikalı zannederler, bütün Afrikalıları zenci zannettikleri gibi. Gerçi tahminen altmış bin yıl öncesine kadar orada yaşadığımıza göre bir bakıma hepimiz Afrikalıyız. Her yer Afrika, her yer Homo sapiens!

Abi bu Türk server'ının hali çok fena. Yetenek olarak değil, herkes zaman zaman batırır ama kazandığımız maçlarda bile ana avrat küfürler benim bile sinirime dokunmaya başladı.

Sanıyorum bu ağız bozukluğu sorununu henüz Türkiye'de çözebilen olmadı. Bunca yıldır pek yol kat edemediğimiz için biraz hayal kırıklığı duyuyor insan. Bazı oyunlarda güzel önlemler alındığını, insanları olumlu davranışlar sergilemeye teşvik edecek uygulamalar yapıldığını görüyoruz. Etkisi oluyordur mutlaka ama artık bana öyle geliyor ki oyunun içinde çözebileceğimiz bir sorun değil bu. Ne yaparsak yapalım, ağrıyı kesse bile hastalığı iyileştirmiyor.

Abi ben oyunların ayrıca bir sanat değil de sanatların birleşimi olduğunu düşünürüm hep. Mesela Skyrim. Müzikleri söylemeyeyim zaten biliyorsunuz. Resim olarak da ormanlar, dağlar, ejderhalar, köyler; hepsi hayal gücüyle oluşturulmuş ve çizilip tasarlanmış. Tiyatro olarak ise bir düşünün, siz bir karaktersiniz, etrafınızda tipler var, tıpkı tiyatro gibi. İyi niyetli, üçkâğıtçı, saf, cesur, aptal... Seslendirmeler de dâhil buna. En güzeli ise oyunlarda bu öğeler uyumlu hale getiriliyor ki bu zor bir şey.

Tiyatroya dair zamanında Aristoteles'in sözünü ettiği altı öğeyi (olay örgüsü, ana fikir, karakter, söyleyiş, müzik, görüntü) kullanmakla birlikte, yanına yenilerini ekliyor oyunlar. Kişi bir seyirci olarak değil, oyuncu olarak katılım gösteriyor. Sahne oyuncunun etkisine göre şekilleniyor, oyun her sahnelendiğinde başka bir gösteri yaşatıyor...

Oyunları tanımlamakta kullanılan ifadelerden biri de "gerçek zamanlı sanat". Lakin adını ne koyarsak koyalım, özetle, oyunlar da gereğinde bir dışavurum aracı olarak kullanılabiliyor. Entelektüel bir arınma getirir mi ya da bir nevi psikoterapi uygulaması olarak işlev görür mü, orası tartışılır.

Ben aynı zamanda anime izlemeyi severim, hâlbuki daha bir sene önce bebekçe olduğunu düşünürdüm. Aradan bir Another, bir Mirai Nikki geçince anladım ne olduğunu :)

Bu tarz aydınlanmalar yaşadığınızda elinize çok güzel bir fırsat geçiyor aslında. "Acaba başka nelere böyle önyargıyla yaklaşıyorum?" diye düşünmeli. Her şey hoşumuza gidecek diye bir kaide yok ama, en azından, anlamaya çalışmalı.

Bu saydığım animeler ayarında bir anime önerebilir misin? Şöyle Yuno gibi bir delisi olsun, zor ama... (Elfen Lied deme n'olur.)

***Higurashi no Naku Koro ni* ve *Umineko no Naku Koro ni* ilk akla gelenler. *ChäoS;HEAd* de ilgini çekebilir. Bunları zaten izlediysen, uzunlu kısalı bir dizi filmden oluşan *Kara no Kyoukai* da nefistir. Özellikle beşinci film, *Mujun Rasen* (Paradox Spiral), izlediğim en iyi anime filmlerden biri diyebilirim. Ama doğrudan ona atlama, sırayla izle hepsini.**

Bir de unutmadan, eskiden atıyorum "en sevdiğiniz beş oyun eşyası" diye yollardık bir bölümde, o bölüm kapanmasaydı be :D

Öyle bir bölüm var mıydı ya, unutmuşum ben. Bu tarz şeyler yazıp göndermek için illa ki dergide öyle bir bölümün olması şart değil. Kendiniz bir bölüm icat edersiniz, bakarsınız hoşumuza gider, kalıcı hale getiririz. Bir okurdan daha çok sevdiğimiz bir şey varsa o da yaratıcı, katılımcı okurdur (bir tavşandan daha fazla nefret ettiğimiz bir şey varsa o da iki tavşandır). Bu ay aklınıza böyle bir şeyler gelirse yazın, gönderin mesela.

Vakit ayırdığın için sağ ol Eren-san. Başka mektuplarım da olacak, şimdilik sayonara!
Ege Şahin

"Şimdilik sayonara" pek olmamış, ya da olmuş, ama oksimoron olmuş. Zira "sayonara"da edilen vedanın kalıcı bir anlamı var. O değil de, "oksimoron" sözcüğünün kendisinin de bir oksimoron olduğunu biliyor muydunuz? Peki ya bu bilgi gerçek hayatta ne işimize yarayacak? Bir sonraki mektuba geçelim mi? Sorular, sorular...

✉ İKİ YAŞINDA NEED FOR SPEED

Merhaba Eren Abi. Ben on üç yaşında, hem Level hem Oyungezer okuyan, iki yaşından beri oyun oynayan bir okurunuzum. Bir iki sorum olacak, yanıtlarsan çok sevinirim.
Benim de kendim satın aldığım ilk CD oyunlarından biridir *Need for Speed II SE*. Sahildeki CD'ciden almıştım, *Curse of Monkey Island* ile birlikte. Korsan kötüydü, pisti, kakaydı belki ama o CD'ci benim hayatımı değiştirmişti.

1. Ben bir bilgisayar toplayacağım. İdeal ve Süper arasında bir sistem beni ne kadar idare eder? Yeni çıkacak (çıkmış) oyunları en az orta seviyede oynatmalı.
En az iki sene idare eder. Yeni çıkmış oyunların canına okur. Yakında çıkacak oyunların boyunun ölçüsünü alır. Duyurusu yapılmış ama çıkış tarihi açıklanmamış oyunları parmağında oynatır. Herkesin beklediği ama sır gibi saklanan oyunlara şöyle bir bakar... Cidden; en az iki sene, tahminen üç sene idare eder seni.

2. Bir YouTube kanalım var, bu konuda bana güzel bir mikrofon tavsiyesi versen olur mu? Benim sesimi güzel alsa.
Efendime söyleyeyim, bu mikrofonlar çeşit çeşit. Bazıları sadece tek bir doğrultudaki sesleri alırken bazıları çevre sesleri de kaydediyor. Profesyonel bir alet almadığın sürece ne kullandığının pek bir önemi yok doğrusu. Profesyonel mikrofonlara saçacak paran olmadığını varsayarak, kaliteli bir headset yani mikrofonlu kulaklık almanı öneririm. Oyun oynarken ya da internetten sohbet ederken de kullanırsın, bir taşla iki kuş vurmuş olursun.

3. Bu bir soru değil aslında, tavsiye almak istiyorum senden Eren Abi. Bir oyun tasarlamaya başladım, ilerideki hayallerim için alıştırma olur hem. Oyun bir RPG olacak, 19. yüzyılda geçecek. Hayal ürünü X ülkesinde diktatöre karşı yapılan ayaklanmaya katılacağız. Yaşımız en az 16, en fazla 39 olacak. Başta gaz maskesi, silah ve sprey boya gibi şeyler toplarken bir süre sonra ayaklanma devrime dönüşecek ve diktatör öldürülecek (Gezi Parkı olayları sırasında yazdım, etkisi altında kalmışım, deftere bakınca fark ettim). Sevdiğim kızın verdiği mektubun üstündeki defterde bütün mekanikleri yazıyorum ve bunu atsam ve ileride bir oyun olarak çıksa oynar mısın veya eksikleri neler söylesen olur mu Eren Abi?
Diktatör de olsa kimseyi öldürmeyelim öncelikle. Bir sonraki mektubunu *içeriden* yazacak olman bir yana, öldürmek çözüm değil ve sevsek de sevmesek de her insanın yaşama hakkı var.

Oyun yapımıyla ilgili verebileceğim yegâne tavsiye şudur: Oyun yapın. Yapmayı planlamayın, yapın. Bağımsız oyun geliştiricileriyle yapılan söyleşileri okursanız onların da bunu tekrar tekrar söylediğini göreceksiniz.

Sevdiğin kızın mektubunu da araya iyi sıkıştırmışsın, ne diyeyim. Darısı diğer oyungezerlerin başına.

Uzun uzun saçmalamalarımı okuduğunuz için çok teşekkür ederim.
Onur Ekin Aydın

Mektup güzeldir, mektup candır. Yazın. Sevgilinize yazın, sevdiğinize yazın. Olmadı bana yazın, sevineyim.

✉ X

1- Öncelikle, Mayıs 2012 sayısında X oyunla ilgili (önyargıyla) yaptığım saçma, gereksiz ve bilinçsiz yorumdan dolayı tüm goyunlardan özür diliyorum.

"Oyunların ayrıca bir sanat değil de sanatların birleşimi olduğunu düşünürüm hep."





Özür kabul ediliyor... %23
Özür kabul ediliyor... %68
Özür kabul ediliyor... %91
Özür kabul edildi.

2- Belki yine bir önyargı yapacağım ama LucasArts'ın satılması nedir ya. Gitti güzelim Star Wars 1313. Yani hiç mi düşünmediniz. Neymiş efendim, Star Wars Battlefront III'ü yapacaklarmış. Evet, Battlefront II eğlenceliydi. Fakat ne olacak, DICE Battlefield'ı alacak, Star Wars teması, iki harita, iki silah, bir AAA bir mod çıkartıp önümüze postalayacak ve muhtemelen MP odaklı bir oyun olacak. (EA'e geçmesiyle yok Facebook oyunuymuş şuymuş buymuş saymıyorum bile). AH LUCASARTS, AH STAR WARS 1313 :/
Mayıs sayımızın 130. sayfasını açıyorsun, LucasArts Tarihi yazısını okuyorsun hemen. Özetle, her ne kadar ismini hep harika oyunlarla anıyor olsak da, Eser'in deyimiyle, "LucasArts zaten uzun süre önce ölmüştü". Dolayısıyla, satılışı bu gerçeğin farkında olanları çok fazla üzmedi.

Yeni *Battlefront* hakkında henüz çok az şey biliyoruz, bilmediğimiz konu hakkında da fazla atıp tutmasak iyi olur. Frostbite 3 motoruyla geliştirildiğine göre en azından görsel açıdan bir hayli tatmin edici olacağı kesin. Ellerinde güzel bir fırsat var, iyi değerlendirirler umarım.

Sana ve tüm Oyungezer ailesine bu sıcak yaz aylarında bol oyunlu günler dilerim, kendinize iyi bakın.
Yasin Uçar

Vallahi bence şöyle birkaç ay hiç oyun oynamasak yeridir. Yıl sonuna doğru yeni nesil konsollarla birlikte öyle bir canlanacak ki ortalık, ne oynayacağımızı şaşıracağız!

✉ TEK YOL DEVRİM

Selam olsun sana Eren Abi. Nasılsın? İyisindir. Diğer dergi üyeleri de iyidir kesin. Ben de iyiyim. Artık SBS falan da geçti. İyi yani.
Oh oh, iyi. İyi olmak gibisi yok.

Konuya gelirsek... Abi biz neden her yeni çıkacak şeyden yenilik ve devrim etkisi istiyoruz? Elimizdekinden neden bu kadar çabuk sıkılıyoruz? Teknoloji ve insanlık çabuk gelişiyor fakat bizim isteklerimiz kadar değil. İnsanlar yüzyıllardır aynı biçimde düşünüyorlar. Yeni şeyler üretirken kullandıkları düşünce biçimi hayallerinde kurdukları kadar çabuk değişmiyor. Bunun değişmesi ani olsa da çok uzun süre alıyor.

Shameless'da duyduğum bir şey beni oldukça etkiledi. Bir karakter muazzam ve devrim niteliğindeki olayların aniden olduğunu söyledi. Örnek olarak da Sanayi Devrimi'nden bahsetti. Buhar gücünün bulunabileceğini çoğu kişi tahmin edemezdi. El tezgâhlarında yapılan halı, elbise tarzı şeyleri bir makinenin yapabileceği neredeyse kimsenin aklına gelmezdi yüzyıllar öncesinde. İnsanlar asırlarca el gücünü ve çok basit makineleri kullandı. Nadir bulunan farklı düşünce biçimine sahip biri veya birileri ise devrim yaptı.

Oyuncular, yani bizler için de durum benzer. Yeni nesil konsollar bizde büyük bir heyecan uyandırmadı. Hiçbir arkadaşım bana bununla ilgili düşüncesini bile belirtmedi. Yeni neslin devrim niteliğinde olmadığını düşünüyorum şahsen. Peki, ben yeni nesilden ne bekliyordum? Bilmiyorum. Çünkü o devrim nitelikli düşünce yapısına sahip değilim. Çoğumuz değiliz. Sinan Abi mayıs sayısında oyun sektöründe bir devrimi öngördü. Kim bilir, belki (umarım) kendisi bahsettiğim düşünce yapısına sahiptir.
Barış "Panda" Gökmen

Teknolojik gelişimin halen ivme kazandığı bir çağdayız. Bu biraz korkutucu, zira ayak uyduramadı-



@oyungezer

Eski CD Oyun + Level + Oyungezer dergilerini çıkardım. Rafa sığmama level: over 9000. **(Cenk Barkın Us, @mrelvith)**

oyungezer'in ilk sayfasını açtığımda nerdeyse gözlerim doldu. hepinize helal olsun. *@pebblesinmymind* **(Marlowe, @Serpentrises)**

Playstation mı XBOX mı? *#cevapver #oyungezer* **(Ertunç Efeoğlu, @ertuncefeoglu)**

Her ay başı rafta yeni *@oyungezer* görmek paha biçilemez **(Yasin Uçar, @YasinUcar1)**

Bu ayki *@oyungezer* le kafalarimiz cok iyi uyusmus. ben ne dusunduysem dergidekilerde ayni seyleri begenmis ve begenmemis. seviyom sizi. **(Tanzer, @OnurAksoyT)**

@oyungezer geniş bir kitleye hitap eden bir derginin bazı konularda tarafsızca yayın yapması gerektiğini düşünüyorum... **(Lütfü İhsan Kurtoğlu, @likurtoglu)**

@oyungezer bir oyungezer abonesi olarak bu tutumunuzu yadırgıyorum.ben oyun dergisi aldığımda içinde siyaset politika görmek istemiyorum! **(samet örnek, @sametrnek)**

Sıkıntıdan Oyungezer okuyorum ya, yalniz bisey diyim mi bu dergi cok guzel kokuyor ^_~ **(Busenur Yaylaz, @kivirzigimsii)**

"Koca bir şehri tek başımıza fethetmeyelim, kendimizi kandırmayalım."

ğınızda tehlikeli bir durum ortaya çıkıyor. Ya hayatın gerisinde kaldığınız için eriyip gidiyorsunuz, ya da daha kötüsü, hâkim olmadığınız bir yeniliğin iplerini elinize aldığınızda, öngöremediğiniz felaketlerin yolunu açıyorsunuz. Bazen oturup kendinize şunu sormanız gerekiyor: "Hazır mıyız? İnsanlar buna hazır mı?"

Ömrümüz kısıtlı ve mümkün olduğunca çok şeye tanık olmak istiyor insan. Böyle bakınca yeni çıkan her şey geç kalmış gibi geliyor, yetmiyor. Ekonomik düzen yüzünden birçok şey sahiden gecikiyor, o ayrı. Oyun dünyasına bakacak olursak, dediğin gibi, yeni nesil konsollar kimsede beklendiği kadar heyecan yaratmadı. Çok güzel özellikleri var, ama "bir devrim değil". Belki de böyle bir devrime biz hazır değiliz, bilemiyorum.

✉ SOHBET-MUHABBET

Merhabalar. İyi olduğunuzu umarak direkt lafa giriyorum. Birkaç ay önce çevremdeki insanların oyunlara tutumundan, para ve zaman konularından falan bahsetmiştim. Bazı konularda katılıp, bazı konularda farklı açılardan bakmamı sağladığınız için çok memnun oldum. **Başınıza gelebilecek en güzel şeylerden biri, farklı açılardan bakabilmek. Vesile olabildiğim için çok mutlu oldum.**

Dolayısıyla yine yakındığım bir konu hakkındaki düşüncelerimi sizinle ve değerli Goyun kardeşlerim, abilerim (ablalarım?) ile paylaşmak istedim. Tabii ki kıymetli görüşlerinizi yine bekliyorum.
Tüm abiler, ablalar ve ötekiler adına cevaplamaya çalışacağım Eyüphan.

Bu sefer yakındığım konu "gerçekçilik". Sık sık duyduğum "Batılfayılt çok gerçekçi oluum!" ya da "FIFA yepyeni gerçekçi fizik hareketleriyle geliyor" sözleri artık ne yazık ki beni tatmin etmiyor. Yıllardır oyunlar karşımıza hep aynı vaatlerle çıkmıyor mu zaten? Yanlış anlaşılmasın, oyunlar gerçek olsun demiyorum. Gerçekçi olsun; 50 metrelik bir canavarı makineli tüfekle öldürmeyelim, koca bir şehri tek başımıza fethetmeyelim, kendimizi kandırmayalım.

Gerçekçilikle sıkıcılık arasında çok ince bir çizgi var. Kimse gerçek hayatta kolaylıkla yapabildiği şeyleri bir oyunda yapmak istemez. Zira birçoğumuz dünyanın monotonluğundan kurtulmak ve gerçek hayatın yapmamıza olanak sağlamadığı şeyleri yapmak için oyun oynuyoruz.

Ancak sıkıcılıktan çıkıp, gerçekçiliği de atlayınca oyunlar "saçma" olmaya başlıyor. Asıl sıkıntı da bu zaten. Gerçekte bir kere bile göze alamadığım ölümü, Call of Duty'de yüzlerce kez rahatça yaşayabiliyorsam, neyin gerçekçiliğinden bahsediyoruz? Yapmak istediğimiz milyonlarca farklı şey varken niye bize hep uzaylı öldürtüyorlar? Ne yazık ki cevabını biliyorum: çünkü bunlar satıyor. İnsanın önüne geleni katlettiği oyunlar tutuyor, bunun sebebi de belki insanların gerçekten de insan öldürmek istemeleridir, kim bilir? Bu açıdan bakarsak gerçekçi tabii...

Bu sıkıcı muhabbetti yaptığım için özür dilerim ama dertlerimi anlayan bir siz varsınız sevgili goyunlar. Bana aldırmayın siz, uzaylı öldürün, dünyayı kurtarın, kahraman Amerikan askeri olun. Belki de böyle şeylere aldırmayıp oyunlardan keyif almak gerek. Hatta belki de böyle şeyler gerçek olmadığı için şükretmemiz... Söyleyeceğim daha çok şey var ama arkadaşların yerini daha fazla işgal etmek istemiyorum. Sağlıcakla kalın.
Eyüphan Balcı

Oyunlardaki gerçekçiliğin tanımını biraz daha farklı yapmamız gerektiğini düşünüyorum; karşılığı "gerçek hayattaki gibi" olmamalı. Ya da belki bu terimi toptan terk etmeli, yerine "inandırıcılık" gibi bir şey demeliyiz. Yabancıların "immersion" dediği şeyden bahsediyorum; bizde onu tam olarak karşılayan bir sözcük yok sanırım.

Gezenti

Mertcan Ural & Tolga Songür



Bu ay ta Dominik Cumhuriyeti'nin Punta Cana sahilinden iki okurumuzu konuk ediyoruz. Gelirken yanınızda ne getireceksiniz bilmiyoruz ama bir dahaki gidişinizde bizi de götürürseniz seviniriz.

Mektuplarınız için adresimiz,
postaidaresi@oyungezer.com.tr
Sen de yaz, sen de bir şeyler söyle.
Söyle sevda içinde türkümüzü,
aç bembeyaz bir yelken, neden
herkes güzel olmaz, yaşamak bu
kadar güzelken?

Bu ay okuduğum bir makale aklıma yeni bir terim soktu: Video rüya. Video oyun gibi, ama daha çok rüya gibi böyle. Anlatabiliyor muyum? Geçen ayki toplantımızda da bahsi geçmişti, ben yeni nesil konsollardan çok Oculus Rift'i bekliyorum. Ama fark ettim ki kafama bu cihazı taktıktan sonra oyun oynamak istemiyorum ben aslında. Tek istediğim, başka diyarlarda olduğumu daha fazla hissedebilmek, kendimi daha fazla kaptırabilmek. Bazen sırf yarım kalan bir rüyanın devamını görebilmek, ya da olmuyorsa kalanını kendim uydurabilmek için saatlerce yataktan çıkmadığım olur. Gerçekleri ölesiye önemseyen biri için tuhaf, ama gerçek. Oyunlar, ya da oyun gibi olanlar bana bunu yaşatacaksa rüya görmenin ne âlemi var, değil mi?

✉ MEKTUP BAŞLIKLARINI UNUTMAYALIM LÜTFEN

Merhaba Eren Abi. Bir Oyungezer hayranı olarak derginizi 2009'dan beri takip ediyorum. Sorularıma geçmeden önce tüm Oyungezer ekibime sevgi ve saygılarımı iletiyorum.

1- Duyurusu yapıldığından beri gündemde olan PS4 çıktığında ilk oyunları hâlâ PS3'e de çıkıyor olacak. Sence PS3'e oyun almaya devam edeyim mi yoksa PS4 alırsam boşa gider gibi düşünerek erteleyeyim mi?
PS4 alınca PS3'ünü satacak mısın? Satmayacaksan sorun yok; oyun almaya devam.

2- Birkaç incelemesi ve videosunu izledikten sonra meraktan SimCity'yi oynadım ama belli bir süredir oynadığım Tropico 4'ün daha başarılı olduğunu düşünüyorum. SimCity'de bazı temel konularda eksikler varmış gibi hissettim. Sen bu iki oyun hakkında ne düşünüyorsun?
***Tropico*'nun bir simülasyon olmanın ötesinde, birtakım ciddi konulara dokunduran, esprili bir yanı var da ve bence insanı kendine bağlayan da odur. Ama benim favorim *Tropico* ya da *SimCity* değil, *Anno*'dur, *Caesar*'dır. Yeri gelmişken ufak bir not düşeyim: Bir aksilik olmazsa bu yıl içinde *Banished* adında bir bağımsız yapım oyun geliyor. Uzun süredir takip ediyorum ve adım adım nasıl geliştirildiğini görmek gerçekten çok keyifliydi. Bu tarz oyunları seviyorsanız ismi sizin de aklınızda bulunsun.**

3- İleride Oyungezer'de editör olmak gibi bir düşüncemiz varsa şartları nelerdir?
İlk doğan çocuğunuzu yüce Goyun adına kurban etmeniz gerekiyor.

4- Her sene yeni bir Assassin's Creed çıkarılıyor ve bence bu durum serinin kalitesini düşürüyor. AC3'teki deniz savaşları tutuldu diye "Ha şimdi de korsancılık oyunu yapalım" diye düşünüp para hedefli ve azıcık zorlama bir oyun gibi geliyor bana Black Flag. Sen ne düşünüyorsun?
Geçen sayımızdaki toplantı notlarında da bahsi geçmişti. *Assassin's Creed*, Ubisoft için çok önemli bir marka. İyi satacağı garanti olduğu için mümkünse her yıl yeni bir oyun çıkarmak istiyorlar. Oyunlar düzgün olduğu sürece bizim için hava hoş tabii ama seride *AC2*'den bu yana genel bir düşüş var. Umarım yanılırım ama açıkçası *Black Flag*'in seriyi tekrar ayağa kaldıracak oyun olduğunu düşünmüyorum.

Daha sorularım var ama çok zamanını almak istemiyorum. Sorularıma yanıt verirsen ve yayınlarsan çok mutlu olurum. Kendine iyi bak.
Ege Çetik

Tekrar görüşmek üzere, Ege.

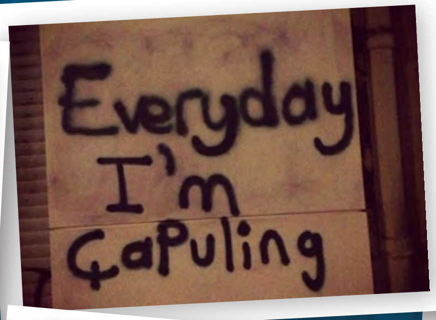
Bu sabah, birbirinden habersiz, herkes ofise poğaça-börek alarak geldiği için geç saatte çılgın bir kahvaltı yaptık. Öğlen yemeğinde Hatice Ablamız sağ olsun bize ciğer yapınca onu da yemeden edemedik. Üzerine bir de "kavun pek tatlıymış" derken şimdi kocaman göbeklerle oturuyoruz ofiste. Son zamanlarda iyice sardığımız *King of Fighters*'la da eriyecek gibi değil; izninizle ben bu sayfaya son noktayı koyuyor ve kırk adım atmaya gidiyorum. *-Eren Okka*

Sokaktan Mektuplar

Vandalların yaratıcılık sınırını aştığı bir haziran ayını geride bıraktık. "6 yıldız" yazısını kim yazdıysa karnımıza giren orantısız ağrıların sorumlusudur, bu da böyle biline.

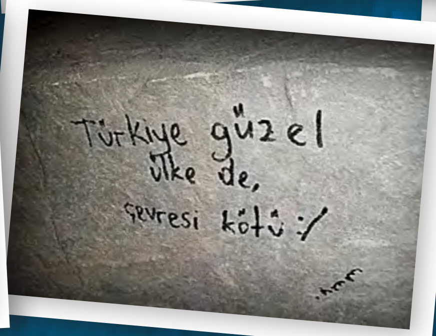








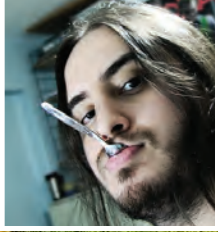






PIXEL

#BİRSONRAKİİSYANSEVİPDEKAVUŞAMAYANLARAGELSİN



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ

- **Editors, Megadeth, Palms, Black Sabbath** yeni albümleri dinlenir.
- **Only God Forgives, Maniac, The New World (2013),** Pasifik Savaşı izlenir.
- Sokağa çıkılır!

Bu yazıyı yazdığım günden tam bir ay önce tüm tanıdıklarım, onların çevresi ve aileler tedirgindi. Belki de ilk kez allayıp pulladıkları o evcimen çocukları sokağa çıkmış, ilk kez hayati ve kariyer tehlikesi teşkil edebilecek olayların içerisindeki yerini almıştı. Ama kimse onları evlerine geri döndürmek için "hastayım oğlum, ekmek al gel" numarası yapmadı. Hatta kısa bir süre sonra onların yanında yerini aldı aileler. Durdular. Çünkü ilk kez "bir grup halk" aslında ne kadar "çok" olduklarını fark etmiş, aslında ne kadar "bir" olduğunu görmüştü. Sonra olaylar "gelişti". Hiçbirimiz böyle bir kırılma noktası beklemiyorduk, dahası, kimse beklemiyormuş onu gördük. Gördüğümüz aslında daha pek çok şey oldu. Pek çoğumuz değişti, bir o kadarının gözü açıldı. Gözü kapalı, kulağı duymaz olanlar anlaşıldı. Kimin eli kimin cebinde öğrenildi. "Yalan" dediğimiz şeyin bu betona ne kadar çok karıştırıldığı, normalleştirildiği fark edildiğinde pişmanlık kadar umut da yüceydi. Artık pek çok şey eskisi gibi olmayacaktı neticede. Bunun dalgaları başka coğrafyalara hatta yakın tarihte başka takvim dallarına sıçrayacaktı. Hayat artık cidden sokaklardaydı. Bunu eğlencesine söyleyen gençler çoktan değişmişlerdi. "Bilindik doğru" artık yoktu. Her şey baştan didik didik edildi. Her demecin arkasına bakıldı. Orantısız zekâ kullanıldı. Yaratıcılık patlaması yaşandı... Hatalar yapıldı mı, araya çürük domatesler karıştı mı; evet, ama bunların sayısı hiçbir zaman bize "onlar" diyen, mahalle kabadayılığı taslayanlardan fazla olmadı. Böyle bir yazıyı bir ay önce yazacak olacağımı söyleseler "rüyada mı ehe?" diye gülüp geçecek olan ben, bu küsmüş, karamsar ben; iki gram da olsa daha umutluyum sizler sayesinde. Belki iş "bizden" geçmiştir (ah bu 30 yaş sendromu), ama işin daha başında olan milyonlarca arkadaş gördüm ya, gerisi hikâye.

ESKİ OYUNLARINIZI ATMAYIN, OUYA HEPSİ İÇİN GELİYOR

OUYA'nın heyecan yarattığı tek kesim serbest oyun geliştiricileri değil elbet. Retrocular da yolunu gözlüyor, çünkü konsol üzerinden SNES, Mega Drive, Master System hatta Nintendo 64'ün kasetleri bile oynanabiliyor. **Retrode** denen, klasik oyun kasetlerinizi takmak için kullandığınız USB adaptörünü OUYA'ya bağlayıp konsolu da TV'nize bağladınız mı alın size retro multi-platform konsol. Sistem gene emülatör üzerinden çalıştırsa da kendi kasetlerinizi kullanmanın tadı paha biçilemez bizce. Hele ki TV karşısında!



SEGA'NIN YILLAR ÖNCE TERK ETTİĞİ EVLADI ORTAYA ÇIKTI: SEGA PLUTO

Yıllar önce Sega'nın internete bağlanabilen bir Sega Saturn modeli olan Sega Pluto konsolu projesi olduğunun dedikodusu yapılmış, fakat varlığını kimse kanıtlayamamıştı. Ta ki eski bir Sega çalışanı elinde gıcır gıcır bir Sega Pluto prototipiyle ortaya çıkana dek! SuperMagnetic nickine sahip bu kullanıcı, dünyada sadece 2 adet olduğu varsayılan konsolun varlığını resimlerle kanıtlamakla da kalmadı, çalışır durumda videosu bile çekti. Sadece bir google uzağınızda efendim.



BELEŞ TEKKEN'İN TADI DA BİR AYRI OLUYOR

F2P sisteminin sektörün yeni trendi olduğunu konuşuyorduk ki dövüş oyunlarının da bu sisteme el atması gecikmedi ve Namco ilk F2P dövüş oyununu açıkladı: Tekken Revolution. PS3'e çıkacak oyun tamamen bedava olacak ve seriden en popüler 12 karakteri içerecek. En önemli özelliğiyse kazanılan puanlarla dövüşçünüzün gücü, dayanıklılığı ve sağlık puanı üzerinde değişikler yapabilecek olmanız. Dead or Alive'ın da benzer bir versiyonu yolda, haberiniz olsun.



E.T. KASETLERİNİN MEZARI AÇILIYOR

83'te yaşanan oyun sektöründeki aşırı popülasyon sonucu çökmenin, Atari adına yüzlerce Atari 2600 konsolu, sayısız gün yüzü görmemiş prototip ve tarihin belki de en kötü oyunu sayılan E.T. kasetlerinin New Mexico'da bir çöle gömülmesiyle sonuçlandığı efsanesini duymuşsunuzdur. Bu olaydan 30 yıl sonra Atari'den izin alan bir belgesel grubu, bu şehir efsanesini aydınlatmak adına bölgeye gidip olay mahallinde kazı çalışması yapmaya karar verdi. Fuel Industries isimli bu grup, kazı sonucu çıkacak sonuçları da (en önemlisi de oyunları) halkla paylaşacakmış. Heyecanla bekliyoruz.



KANYE QUEST 3030

Do you like fish sticks? **-Berkan Cesur**

"Ha, what are you, a gay fish?" Bu efsane Kanye West konulu South Park bölümünü hatırlayan, West'in gay bir balık olup okyanusta yaşama kararı almasını hatırlayan herkes şimdiden oyunu Google'lamıştır bile.

Bir gün evinden çıktıktan sonra bir portaldan geçip 3030 yılına ışınlanan Kanye West, kendini müzik prodüksiyonları ve rap savaşlarıyla savunabileceği acımasız bir dünyada bulur. Hip-hop kültürüyle iç içe olanından tutun, bu kültürle alay edenlere kadar geniş bir yelpazede herkese garanti verebilirim ki oynarken GÜLECEKSİNİZ. Adeta *Brütal Legend*'ın hip-hop kültürü üzerinde şekillenmiş pikselli rakibi olabilecek bu oyun, sizi ani çıkışlar ve zeki göndermeleri ile güldürüyor ve absürd bir deneyimin içine sokuyor.

9GAG'den fırlama NPC tepkileri, Taylor Swift'in elinden mikrofon alma olayının bin yıl sonraki hali, sokakta yürürken birden Snoop Dog'un size rap saldırısı yapması gibi detaylar, olayı hayli gudikleştiriyor. Oyunda kendi yanınıza klonlayabileceğiniz ünlü rapçiler ve bu rapçilerin özel yeteneklerini kullanarak stratejik sıra tabanlı savaşlar yaparken unutmamanız gereken tek şey, ne yapın edin, mutlaka tüm karakter ve nesnelerin metinlerini okuyun. Kanye Quest'in tüm olayı siz mücadelenizi verirken bu metinler ile sizi güldürmek! Benim gibi şeytanlı metal müzik adamını bile asi bir rapçiye çevirdiyse, bu oyunda iş var demektir. Şimdilik sadece PC üzerinde çalışan Kanye Quest'in beta aşamasındaki sürümüne şu linkten ücretsiz olarak ulaşabilirsiniz: **http://bit.ly/ZYDxV5**





UNUTULMAZ SERİLER

BİR TİBERİUM UĞRUNA NİCE YİĞİTLER YİTİRİLİYOR!

C&C SERİSİ

Daha önce defalarca kez bu köşeyi hazırlamama rağmen yer darlığı sebebiyle içeriğinden bu kadar çok kesinti yapmak zorunda kaldığım başka bir seri yazısı daha olmamıştır herhalde. Zira okurlarımızdan Oğuzhan Türkoğlu rica etmese kolay kolay bu seriye de el atmazdım. Çünkü C&C serisi Volkan'ın bile bizzat uyaracağı kadar fanatik bir kitleye sahip.

Tabii ki bu fanatizmin ardında oyun kutusundan iki kişi oynayabilsin diye çift kopya çıkması gibi oldukça sempatik bir sebep yatıyor da diyebiliriz ki oyun tarihinde ana senaryosu co-op oynanabilen ilk gerçek zamanlı strateji de C&C'dır. Şimdi serinin EA gibi gene "sempatik" bir firmanın elinde olması da sektörün ne kadar değiştiği konusunda da harika bir örnek resmen. Zira EA'in kanatları altına girmeden önce **Westwood** tarafından **Dune 2**'nin hatalarından çıkarılan dersler mantığıyla hazırlanan ilk oyun haklı olarak GZS türünün de kurallarını belirlemişti resmen.

Seri yıllar içerisinde aralarında FPS'lerin bile olduğu geliştirme paketleri dâhil toplam 10'dan fazla oyun çıkardığı için temel olarak **Tiberian, Red Alert ve Generals** olarak üçe ayırsak büyük bir makaslama yapmış olmayız herhalde. Zira GZS türü dışı oyunları bir yana bırakırsak oynanış mekanikleri temel olarak aynı kalsa da içerdikleri ciddiyet, mizah ve öykü unsurları açısından ayrıydılar. Hatta yapımcılardan **Louis Castle** bile Red Alert'le Tiberian serilerini birleştirmeyi başarısız bir deney olarak tanımlamıştır.

Kimse kızmasın ama taş-kâğıt-makas temeline dayanan ama oldukça da başarılı bu oyun mekaniklerinin yanı sıra, özellikle ülkemiz için serinin imzalarından sayabileceğimiz gerçek aktörlerin rol aldığı ara videoların, dolayısıyla da sülün gibi ajan ablaların C&C'ı kalbimizde bambaşka bir yere koyduğu su götürmez bir gerçek. **Tanya**'nın dimağımızda bıraktığı iz tartışılmaz ama ilk Terminator'ün Kyle Reese'i Micheal Biehn'i görmek hepsinden ayrı bir deneyimdi benim için.

Şimdiyse bu yaklaşık 20 yıllık devin ardında dünya rekorları, toplamda 30 milyondan fazla satış rakamı ve korkunç bir oyuncu kitlesi gibi müthiş bir CV var ki zaman zaman inişler çıkışlar yaşasa da seriyi hâlâ ayakta tutan bu nitelikleri oldu zaten. O yüzden yeni çıkacak oyun için geleceğe de gayet umutla bakabiliriz, öyle değil mi?

-Emre Sümer









MECHA-HITLER

Diren Blazkowicz!

Bazen düşünüyorum, oyun dünyasında hayal gücü daha ne kadar ileri gidebilir diye? Ve inanın yüzlerce oyunun, sayısız sahne ve karakterin ardından gene de hiçbir şey **Wolfenstein 3D**'de finalde Hitler'le yaptığımız savaşı geçemiyor. Bir mecha'ya binmiş, tam dört tane chaingun taşıyan bir Hitler'le hem de!

En azından 20 yıl önce gerçekleştirdiğimiz bu epik savaş sadece bende değil, dünyadaki birçok oyun severde unutulmaz izler bıraktı ve sadece tek bir oyunda gözükmesine rağmen **Mecha-Hitler**'i dünyanın en ikonik oyun karakterlerinden biri haline getirdi. Zira oyun 3 boyutlu olsa da karakterler 2 boyutlu olduğu için nereye bakarsak bakalım hep bize dönük olan şeytani yüzü gözlerimin önünden gitmiyor, o boğuk Almanca bağırışları kulağımda çınlıyor adeta.

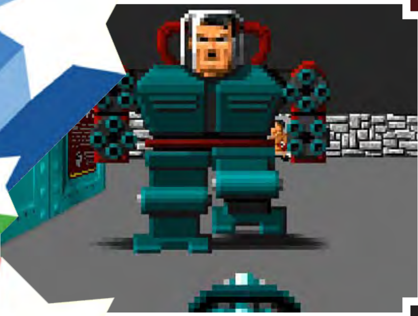
Tabii ki aynı zamanda Mecha-Hitler dünyanın en tehlikeli adamının bile indirilebileceği konusunda önemli bir anı olarak kaldı ki NES'teki **Bionic Commando** hariç o zamana kadar oyunlarda da pek denenmemiş bir konseptti. Belki de Wolfenstein 3D bunu bir adım daha öteye taşımak adına kendisini bir Mecha'ya bindirmiş bile olabilir, kim bilir? Lakin bu savaşın bazı insanları rahatsız edebileceği düşünülmüş olmalı ki oyunun ileriki versiyonlarında Hitler değiştirilmiş, yerini alakasız, *Staatmeister Meisterstaat* adında sarı saçlı, bıyıksız bir adam almıştı. O dönemlerde Almanya'nın eski diktatörlüğün etkilerinden de yavaş yavaş kurtulduğunu da hatırlatalım.

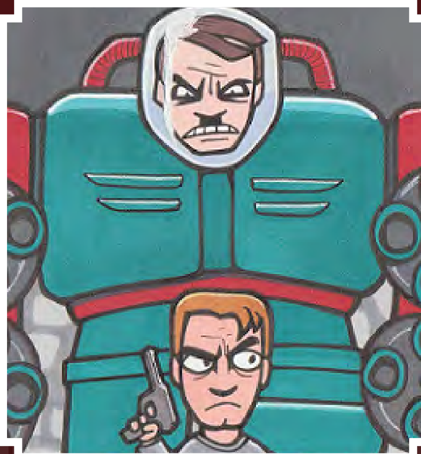
Gelgelelim oyun dünyası artık bu kadar evrimleşmişken (bana sorarsanız da gayet kötü yönde) bu klasik son savaş çoğu oyuncuya artık ilginç gelmeyebilir, normaldir. Ama o zamanlar böylesine zor bir boss, korkunç bir ateş gücü, Mecha'sı patlayınca tam rahatladık derken bu sefer "Scheist!" diye bağırıp eline aldığı iki chain'le hâlâ üzerinize saldıran bir Hitler oldukça unutulmaz görüntülerdi. Hele ki ölünce o ağır çekimde gösterilen kan çorbası içinde erime sahnesi! Lakin ilginç şekilde bu sahneyi de gene 17 yıl sonra bir Bionic Commando oyunu olan Rearmed sollamayı başardı: Tam üç ayrı açıdan patlayan bir Hitler kafasıyla!

Neyse ki oyun dünyasının en güzel tarafı daima bu şiddetin ve diktatörlerin sadece oyun içinde kalması. Hem de hep güzel anılarla. O yüzden sadece yeni Wolfenstein filminde de görsek yeter bize.

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: 20 Nisan 1889
Yaratıcı: id Software
Mesleği: Diktatörlük, dört chain gun'lı orantısız güç, sinirli bağırmak
Favori Platformları: PC, GBA, PS3, 360, iOS







PSN & XBLA

PSN

XBLA



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Efsanenin Lords of Shadow'dan önceki başı

Baktım ben askerdeyken Berkan köşe için sadece PSN değil, PSOne ve PS2 Classics hizmetlerinden faydalanıyor, ben de açtığı yoldan ilerleyeyim dedim. 2003'de PS2'ye çıkan Lament of Innocence, Castlevania efsanesinin başlangıcını anlatan oyundu, ta ki Lords of Shadow çıkana kadar! Belmont klanının büyülü kırbacı Vampire Killer'ı nasıl aldığından tutun Dracula'yla olan husumetin başlangıcına kadar anlatılan oyunda Leon'u seri adına ilk kez doğru düzgün bir 3 boyutlu modellenen kalede yönetiyor, canavarları haklıyor, özel yetenekler veren relic'leri keşfetmeye çalışıyor ve tabii ki Dracula'nın uşaklarıyla kapışıyoruz. Oyun, zamanla kendini tekrar etmesi ve sıkıcı müzikleriyle ne yazık ki seriye hayran olmayanları kısa sürede sıkma potansiyeline sahip. Hele ki bundan sonra çıkan Curse of Darkness gibi bir şaheseri oynama fırsatınız varsa bunu es geçin derim. **-Emre Sümer**

Platform: PS3, PS2
Çıkış Tarihi: 18 Haziran
Fiyatı: 9,99$
Yapımcı: Konami
Oyuncu Sayısı: 1



MAGIC: THE GATHERING DUELS OF PLANEWALKERS 2014

Bu seferki çok farklı (yersen)

Biliyorum siz şimdi "Eh be canım kardeşim, bu Magic: The Gathering oyunlarının hepsi aynı... şey değil mi... oyun? Niye bir daha yazıyorsun bu köşeye?" diye soracaksınız bana, tamam kısmen haklı olabilirsiniz ama bu farklı, valla farklı. Bu sefer de tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi kart paketleri satın alıp kendi destelerimizi kurabiliyoruz. Hatta o kadar gerçek ki bu yeni desteleri de gene gerçek parayla alıyor, oyuna verdiğimiz 10 doların yanı sıra her pakete de 2 papel bayılıyoruz. Bunları da istersek online arenalarda istersek Campaign modunda paşalar gibi kullanabiliyoruz. Hatta bunca yıldır Magic'in kurallarını öğrenme zahmetinde bulunmadıysanız oyun size adım adım öğretiyor. Artık bahaneniz de kalmadı anlayacağınız. Nasıl, bu sefer hakikaten çok farklı değil mi? (Ve Emre çarpılır...) **-Emre Sümer**

Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 3 Temmuz
Fiyatı: 800 MP
Yapımcı: Stainless Games
Oyuncu Sayısı: Çok

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





Tuğbek: Tam böyle vurucak bir tane daha ama o kadar az canım kalmış, böyle tekme atsa ölücem.
Diğer bir çocuk: Ee vurdu mu?
Tuğbek: Benim barbar çevresinde dönüp bir vurdu böyle kafası havalara uçtu! Nasıl ağlicak gibi oldu var ya…
Sinan: *(Uzaklardan)* Tuğbeeek… Tuğbeeek…
Tuğbek: Bak bak geldi anlatsın kendi…
Sinan: Tuğbek koş potaları yıkıyorlar.
Tuğbek: Hangi potaları?
Sinan: Okulun bahçesindeki potaları, başka pota mı var?
Tuğbek: Hiii! Basket potaları mı?
Sinan: Hayır at yarışı potası.
Tuğbek: …
Sinan: Ya hadi be olum bakma salak salak koş yetişelim.
Tuğbek: Kim yıkıyo ki neden yıkıyo ki?
Sinan: Ya bilmiyorum, müdür muavini var Recep orada.

(5 dakika sonra)

Tuğbek: Hocam hocam potaları niye söküyorsunuz?
Recep Bey: Hadi yavrum, çıkın burdan bak iş makinası falan var.
Sinan: Ama hocam niye yıkıyosunuz potaları, yıkmayın basket oynuyoruz burada.
Recep Bey: Yıkmıyoruz söküyoruz, okul açılınca koyucaz yerine.
Sinan: Ama bütün yaz basket oyniyamicak mıyız biz şimdi?
Recep Bey: Basket yok yazın, burasını otopark olarak kiraladık.
Tuğbek: Ama burası basket sahamız bizim otopark değil ki?
Recep Bey: Okul kapalıyken öyle. Hadi dolaşmayın ayak altında, toz olun bakayım.
Sinan: Hayır potalarımızı sökmeyin, bizim basket oynayacak yerimiz yok.
Recep Bey: Bak canımı sıkmaya başlıyorsunuz ama.
Tuğbek: Sıkarsak nolcak sökme potamızı.
(Şraaaak! Tokatı patlatır Recep)
Tuğbek: Üveee… Faşist hocaaa! Ne vuruyosun ne yıkıyosun potamızı?
Recep Bey: Hii! Ne dedin sen bana! Sen o kelime ne biliyor musun?
Tuğbek: Biliyom tabi fuşt gibi iğne gibi bir şey.
Recep Bey: Neeeeee!!!
Sinan: Koooooşş!!!
Tuğbek: Anneeaaaaa!!!
Sinan: Naptın olummm!
Tuğbek: Ne biliyim ya! Dedim gitti işte!
Sinan: Koş yakalarsa öldürür valla.
Recep Bey: Kaçmayın gelin buraya. Okul açılınca gelmeyeceksiniz sanki!
Tuğbek: Kurabiye Recep!
Recep Bey: Öldürücem seni bacaksız!

ŞİMDİ UZAKLARDA OLANLAR...



Oyun tarihi, en başından beri bizi eğlendirmeyi olduğu kadar, bağlandığımız serileri şak diye yarıda bırakmayı da seven sadist yapımcılarla dolu. O yüzden bu ay istedik ki artık hasretle andığımız, yıllardır yolunu gözlediğimiz serilerin bir şekilde gün yüzü görmeyen son oyunlarını bir irdeleyelim. Tarihe karışanları özellikle seçtik, en popüler olanlarını içlerinden ayıkladık ve güzelce derleyerek önünüze sunuyoruz. Acaba bu oyunlar çıksaydı şu an bu seriler hâlâ ayakta olur muydu hiçbir zaman bilemeyecek olsak da, neleri kaçırdığımızı bilmek için bundan daha iyi fırsat bulamazsınız. Yiten serilerin şerefine kadeh kaldırıyoruz arkadaşlar! -EMRE SÜMER

CHRONO BREAK [PS?]

DEMEK Kİ DEVAM OYUNUNUN BAŞARIYLA ALAKASI YOKMUŞ

Aramızdaki samimiyete dayanarak yardırıyorum, bir firma nasıl olur da her iki oyunu da tarihin en iyi J-RYO'larından sayılan bir seriyi sonlandıracak kadar aptal olabilir? İşte karşınızda Square Enix beyler! 2001'de alınan Chrono Break lisansıyla adeta aklımızı yedik, lakin iki yıl boyunca proje öylece bekledi, o beklerken de orijinal ekip, hatta Hironobu Sakaguchi bile firmayı teker teker terk etti. Markanın süresi dolunca da geriye sadece bu dandirik poster ve gözü yaşlı sevenler kaldı. Hiç boşuna umutlanmayın efendim, üzülmeyin diye söylüyoruz.



KING'S QUEST IX [PC]

12 YILDIR KAYIPLARA KARIŞAN QUEST

Açık olayım, King's Quest serisine pek de aşina değilim, merhaba-merhaba, o kadar. Ama sevenlerine 10 yıldan fazladır çektirdikleri eziyeti çok iyi bilirim. 2001'den beklenen oyun Sierra, Vivendi Games, Silicon Knights, Telltale Games ve şimdi de Activision derken adeta çocuk oyuncağı misali elden ele dolaşmakta. İşin ilginci hepsi de birbirinden alakasız ve bağımsız oyunlar geliştirmeye çalışıp sonra şımarık çocuk gibi bir köşeye attılar. Elimizde de sadece iptal edilen oyunların karakter figürleri var. Ama bunların yatacak yeri yok, o kesin.

STREETS OF RAGE 4 [DC]

SOKAĞA ÇIKMAYA ÇALIŞAN ÖFKELİ 4'Ü EVDE ZOR TUTUYORUZ

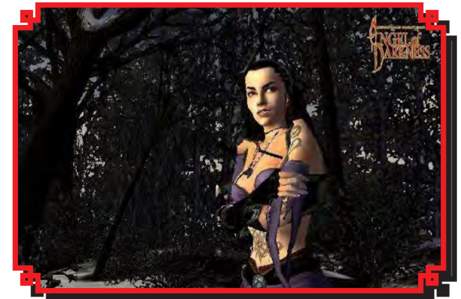
Bu sefer karşımızda daha ele gelen, insanların oturup izleyebildiği ve buna rağmen yarım bırakılan bir oyun var. 2001'de Dreamcast için hazırlanan oyun, tamamen üç boyutlu bir motorun yanı sıra ekip halinde toplu saldırılar, hatta birinci şahıs kamerası gibi yenilikler taşıyordu fakat Sega artık bu türün öldüğüne karar verip oyunun geliştirme sürecini yarıda bıraktı. Yarım kalan projeyi de Core Desings alıp üzerinde oynayarak Fighting Force olarak piyasaya sürdü. Batan geminin malı diye buna derim işte



NIGHTMARE CREATURES 3: ANGEL OF DARKNESS [XBOX/PS2/GC]

BU KÂBUSUN DEVAM GELMELİ!

30'ların Londra ve Paris'inde canavarlara geceleri Fatality yaptığımız seriyi hatırlıyorsunuzdur? 2003'de hiç de fena gitmeyen seri için PS2, Gamecube ve Xbox'a devam oyunu yapılıyordu ki bu oyun da Prag'ta geçecek ve bir kuzgunun yardımıyla gene canavarlara karşı savaşacaktık. Fakat oyunun geliştirme aşamasındayken Kalisto'nun kepenkleri indirmesi ve projeyi devralan Ubisoft'tan 2004'ten beri ses çıkmaması sonucu oyun geldiği cehenneme aynen geri döndü. İnternette videolarını bulmak mümkün.



LAST NINJA 4(LER) [C64/PC/XBOX/PS2/GC]

SON NİNJA DERKEN ŞAKA YAPMIYORMUŞ

Evet, "-ler" çünkü ta Commodore 64'ten tutun PS2'ye kadar giden üç ayrı iptal süreci bu. Mesela C64'için planlanan ilk LN4'te büyük bir teknolojik adım atılarak karakterin çevreyle etkileşime girebilmesi, hatta inanmakta güçlük çekeceksiniz ama çimlerin üzerinde yürüyebilmesi falan planlanıyordu. Sonra iptaller falan derken proje evrimleşti ve modern Ninja Gaiden'ların çakmasına dönüştü. Lakin gizemli şekilde E3 2003'te yer almasına rağmen ninjalığına yakışır biçimde sessizce kaybolup gitti. Ağla Volkan.



LEGACY OF KAIN: THE DARK PROPHECY [PS2/XBOX]

KEHANET BU OYUNUN ÇIKMAYACAĞI YÖNÜNDEYMİŞ

Siz daha multiplayer Nosgoth'u bekleyedurun, serinin asıl altıncı oyunu sessiz sedasız bir köşede öldü gitti haberiniz var mı? Üzerinde üç ay kadar çalışılan oyunun PS2'yle Xbox'a çıkması, iki farklı zaman diliminde geçmesi, Kain'in dönüşüm yeteneğini geri kazanması ve Nosgoth'a dönmesi planlanıyordu. Yeni yapılan oyun bundan bir şeyler kullanacak mı bekleyip göreceğiz.



LUFIA 3: RUINS CHASER [PSX]

MADEM İKİNCİ OYUN ACAYİP BAŞARILI OLDU, DEVAMINI YAPMAYALIM

Daha en başta Chrono serisine kızmıştım ama gel bir de buradan yak şimdi. Bunlar da üçleme hazırlayıp üçlemenin finalini yapmıyorlar. %20'si tamamlanan, oyun fuarlarında bile duyurulan oyun, geliştirici Nihon-Flex'in (benim de aklıma halıfleks geldi) batması sonucu yarıda kaldı. Kalanı da Neverland alıp üzerinde bayağı bir oynayıp, hiç de final niteliği taşımayan The Legend Returns'e çevirdi. İnanın o kadar çok oynadılar ki üzerinde üç boyutlu PSX oyunu Game Boy Color oyununa dönüştü, o derece!



BATTLETOADS [GBA]

EN GÜZEL NİNJA KAPLUMBAĞA ÇAKMASI

Eski ekibin söylediğine göre bu oyun o kadar iyiymiş ki GBA'dan vazgeçip Xbox'a yapmaya karar vermişler. Ama sonra neden ortadan kaybolmuşlar, bu konuda yaptıkları basın açıklaması şöyle: "Kurbağanın ömrü iki vrak vrak, oyun da oldu tepe taklak". Cevabı beğenmediyseniz oyunun yarım kalmış prototip rom'unu internette bulmak mümkün, oynayın da kısa sürede kendiniz bulun cevabı.



ROAD RASH 2006 [PS3/XBOX360]

YIL OLMUŞ 2006, ZİNCİRLİ MOTOSİKLETÇİLER Mİ KALIR A KUZUM?

EA'in bünyesinde batan stüdyolar üzerine de bir dosya konusu yapsak bundan çok daha fazla yer tutardı herhalde. Kalitesi gittikçe düşen oyunların ardından EA Warrington ekibi, 2006'da seriyi diriltmek adına stüdyoya girdi, fakat EA'in planlarına akıl sır ermez misali önce oyun iptal edildi, sonra da stüdyo kapatıldı. Ama gelecekte seri devam ettirilebilir, hatta ekip gerisin geri de toplanabilirmiş. Bunlar kasksız motosikletten çakılmış herhalde?



CROC 3: STONE OF THE GOBBOS [PSX/PS2/XBOX/GC]

ARDINDAN TİMSAH GÖZYAŞLARI DÖKÜYORUM

Croc 3'e o kadar kızamıyorum çünkü adamların başlarına türlü türlü olay gelmiş. Seslendirme kadrosu bu sefer rol almak istememiş, üçlemenin PSX'te kalması için ısrar etmişler ama dağıtımcı modern konsollara yapın diye kavga çıkarmış, kaynaklarının kesilmesi sonucu adamlar 10 kişi kalmış falan, neler neler ya. Argonaut da iki kişi beraber oynayabilmek gibi tonla güzel fikri olmasına rağmen nihayetinde "Biz de insanız ulan!" diyip işin peşini bırakmış tabii. Ama serinin ardından yas tutan kaç kişi var orası tartışılır.



KUNIO-KUN: KART, POLO, LEGEND OF KOWLOON [SNES/PSX]

KUNIO DEĞİL OLİMPİYATLAR MÜBAREK

Volkan'la yazmamam konusunda ısrar ettiği için kapıştığımız iki oyun serisinden biri ülkemizde Goal 3 çakma adıyla meşhur olan Kunio-kun serisidir arkadaşlar. Serinin şu an berbat remake'leri çıkmaya devam etse de bu iptal edilen üç oyunu da yazmayı uygun buldum. İsimlerinden de anlayacağınız üzere kart racing ve polo'yu da dâhil ederek el atmadık spor bırakmak istemeyen serinin bir de PSX için dövüş oyunu projesi vardı ama üçü de Technos Japan'ın iflası sonucu göreceğiniz şekilde kelimenin tam anlamıyla kağıt üzerinde kaldı. Ben yanmayayım da kimler yansın?





EARTHWORM JIM

ÇOCUKLUĞUMUN KAHRAMANI BİR SOLUCANDI BENİM - MERT YİĞİT DOĞRU

HAYATIMIN PEK ÇOK DÖNEMİNE bir şekilde konuk olan sevimli solucan Jim'le tanışın. Uzunca bir süredir tanıştığımızdan, ona sevimli dememe kızmıyor; ancak siz yine de demeyin. Asabını bozmayın şimdi durduk yerde (kızdı mı durduramıyoruz).

Peki ben nasıl tanıştım Jim'le? Valla hiç hatırlamıyorum dersem bana kızmazsınız sanırım. O kadar çok zaman geçirdik ki birlikte. Peşimizdeki kötü adamlardan kaçtık, prensesi kurtarmak için canla başla savaştık. Kimi zaman yolumuza inekler çıktı; kimi zaman bizi köpekler ısırdı. Kargalar can düşmanımız, üzerimizdeki beyaz elbisemizse en büyük dostumuz oldu... Neyse, böyle bodoslamasına dalmayayım, olayları başından anlatayım ben en iyisi.

SOLUCAN DEYİP GEÇMEYİN!

Açıklıyorum: Earthworm Jim, kendi hâlinde takılan bir garip solucandır. Bir gün gökyüzünden bir "Super Suit" düşer ve Jim, bu kıyafetle insani özelliklere kavuşur. Adeta kıyafetin beyni olur ve "Büyük güç, büyük sorumluluk getirir" muhabbetinin bir getirisi olarak başlar sıka sıka ilerlemeye. Sıkmak derken, sadece kötülere ve önüne çıkan vahşi engel ve yaratıklara. Amacı, prensesi kurtarmak; bu sırada da kıyafetini ele geçirmek isteyen canilerle savaşmaktır.

Bu savaş esnasında pek çok mekân dolaşacak, boss'larla karşılaşacağız Jim ile birlikte. Çöplükte karga ve köpeklerle başlayan savaşımız, mekânlar değiştikçe ilginç pek çok yaratığa evrilecek. Kâh kafamıza çöp düşecek, kâh yanacağız, kâh elektrik çarpacak. Vazgeçmeyeceğiz. Silâhımıza güveneceğiz. Mermimiz biterse vücudumuzu kırbaç niyetine kullanacağız, yere yavaş inmek için "fıtıfıtı" efektiyle başımızı çevirerek helikopter efekti yaratacağız (Rayman-stayla). Kimi düşmanlardan başımızla tepeye tutunarak kaçacağız (Spider-Man usulü). Öyle veya böyle, bir şekilde o prensesi kurtaracağız; başka yolu yok.

#direnjim

Kısacası bu yolculuk boyunca Jim'in başına gelmeyen kalmıyor sevgili okur. Tabii ona önderlik etmek, karşımıza alıp "Bak Jim'cim, sen beni dinle, kendi başına hareket etme" demek gerekiyor. Çünkü biraz boş bırakırsanız elindeki silâhı çevirirken kendini yakabiliyor, silâh kafasına çarpabiliyor ya da en vahimi; şarkı söylemeye çalışıyor (bunu duymamalısınız cidden). Evet biraz şapşal bir solucan kendisi, ama özünde iyi. Tanısanız, emin olun siz de çok seversiniz.

Oyun süresince 2B bir platform boyunca ilerliyoruz arkadaşlar. Yukarıda da çıtlattığım gibi epey farklı mekân ve düşman var (yerde sürünen kuyruklu beyinler, havada uçan hayaletimsi yaratıklar, ufoya benzer uzaylılar... Mekânları da bu saydıklarıma göre hayal edin işte). Oyunun kendini tekrar etmesi gibi bir durum söz konusu değil sizin anlayacağınız. Yol boyunca sağlığımızı ve silâhımızı bolca doldurma şansına sahibiz. Ancak bu, oyunun çocuk oyuncağı olduğu anlamına gelmesin. Zira Earthworm Jim kolay bir oyun değil (özellikle de Difficult modunda deli zorluyor). Hele hele klavye ile, tuşları doğru düzgün ayarlamazsanız hiç oynanmıyor. O nedenle en mantıklısı, oyun kumandasını bağlayıp oynamak. Benden size bir tavsiye.

Bir de eminim oynayanlar da aynı dertten muzdariptir. Jim bir yerde asılı dururken yu-

---



EARTHWORM JIM 2 (1995)

Earthworm Jim'in yaratıcıları Doug TenNapel, David Perry ve Shiny Entertainment'ın elinden çıkan son Earthworm Jim oyunu buydu. Earthworm Jim 2'de farklı oyun elementleri, farklı silâhlar ve Jim'in arkadaşı Snot bulunuyordu. Snot bize, Jim'in tutunamadığı alanlara tutunma ve sallanma gibi ek özellikler kazandırıyor, gerektiğinde paraşüt görevi görüyordu. Bunların haricinde oyunun ana teması, ilk oyunla aynıydı: Prensesi kurtarmaya çalış ve kötülere karşı savaş. Oyun oldukça olumlu yorumlar almış, bir klasik olan ilk Earthworm Jim'den daha çok beğenilmiş ve insanların seriye daha çok bağlanmasını sağlamıştı. Tabii ki kimileri için ilk oyunun yeri bambaşka olacaktı...



Her şey, bu çöplükte başlıyor.


"Cehennem Hatırası"

karıya doğru zıplayamıyor ya... İsyanım var buna. Ne mermiler, ne canlar yitti gitti öyle yahu, olacak iş mi? "Kontroller biraz daha iyi olamaz mıydı?" diyorsunuz oyunu oynarken sık sık. Bir diğer sıkıcı olan şey de öldürdüğünüz ufak düşmanların, öldükleri bölgeye geri döndüğünüzde dirilmiş olduklarını görmek. Sinir ediyor bu da.

GRAFİK. SES. ANİMASYON. MİZAH.

İlk olarak 1994 yılında Sega Mega Drive/Genesis için çıkan Earthworm Jim, yaklaşık 20 senenin ardından hâlâ oynanabiliyor, adından söz ettirebiliyor ve bu sayfalarda kendine yer bulabiliyorsa bunun dört nedeni var arkadaşlar: Oyunun grafikleri, sesleri, animasyonları ve tüm bunların yardımıyla sahip olduğu mizah unsuru. Rengârenk ve Jim'in bulunduğu ortamı gayet iyi yansıtan grafikler, müzikler, özellikle Jim'in aldığı türlü darbelerden sonra çıkan ses efektleri, animasyonlar ve Jim'in kendisi çok sempatik. Bu da karakterle kolayca özdeşleşmemizi (eğer sempatiksek tabii), oyunu severek oynamamızı ve içimizde, ara sıra bazı bazı Earthworm Jim'i açma isteği uyanmasını sağlıyor. En azından bende böyle, sizi bilemem elbette.



EARTHWORM JIM 3D (1999)
İlk iki Earthworm Jim'in aksine bu oyun VIS Entertainment tarafından geliştirilmişti. Adı üzerinde 3B grafiklere sahipti, ancak ilk iki oyundan çok daha kötü görünüyordu. Seri, bu oyunla birlikte tüm cazibesini yitirdi. Oyunda Jim, düşmanlarından biri tarafından komaya sokulmuştu ve kendi bilinçaltına uyanıyordu. Uyanmak için Jim'in, bilinçaltındaki tüm düşmanlarını temizlemesi gerekiyordu. Oyun basınından feci eleştiri alan ve pek tutmayan oyun, ertelene ertelene bir hâl olmuş; piyasaya çıkmadan önce belirtilen pek çok şeyi yerine getirememişti. Sonuç olarak ilk iki oyunun altında ezilen ve çabukça unutulan bir oyun oldu Earthworm Jim 3D. Oyun, sadece PC ve Nintendo 64'e çıkmıştı.



"Arkayı kollamak lâzım."

> **Tür:** Platform / Shoot'em Up > **Yapım:** Shiny Entertainment, Playmates Interactive Enterntainment
> **Dağıtım:** Sega of America, Virgin Interactive, Takara, gog.com > **Sistem:** PC > **Dijital İndirme:** gog.com

Kısacası, 1994'te doğan Jim'in hikâyesinin anlatıldığı bu ilk Earthworm Jim, eğlencesi ve mizahi yönü çok yüksek bir oyun. Sıkmıyor da hiç. Tam bir klasik... Eğer geçmişi yâd etmek için iki sohbetin belini kırmak ya da Jim'le yepyeni maceralara atılmak istiyorsanız kendisi şu sıralar gog.com'da emeklilik günlerini geçiriyor (İlk iki oyun sadece 10$). Haberiniz olsun.



EARTHWORM JIM: MENACE 2 THE GALAXY (1999)
Serinin dördüncü ve son oyunu olan Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, Game Boy ve Game Boy Color'a çıkmıştı. Oyunda Evil Jim, prensesi kaçırıyordu ve onu kurtarmak için yeni bir maceraya atılıyorduk. İlk iki oyuna benzer şekilde oynanan 2B oyun, "İlerlemek için en az 100 coin toplayın" gibisinden ekstra öğeler içeriyordu. Oyun, ilk iki oyuna göre çok kolaydı; ancak Jim'in başına bir şey gelirse, bölüm yeniden başlıyor ve toplanılan her şey sıfırlanıyordu. Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, oyun eleştirmenleri tarafından pek beğenilmedi. Hatta IGN, oyunu yerin dibine soktu. Kısacası işin başından Jim'in dilinden anlayan ustalar çekilince, seri dibi gördü. Ancak bizim gönlümüzde Jim hâlâ bir numara...

PSP için geliştirilemeyen Earthworm Jim (PSP) ve söylenti olarak dolaşan Earthworm Jim 4 de diğer oyunlar arasında bulunuyor.

Bu oyunlar haricinde Earthworm Jim'in çizgi dizisi de vardı. Eylül 1995 – Aralık 1996 arasında İngiltere ve Amerika'da yayınlanan bu çizgi diziler, takdir edersiniz ki bizim yakınımızdan bile geçmedi. Geçmeyecek de (Pepee'ye selam).

NE İYİ NE KÖTÜ

✓ Grafikler ✓ Müzikler ✓ Animasyonlar ✓ Atmosfer ✓ Jim'in kendisi ✗ Jim'in yapabilecekleri sınırlı ✗ Kontroller adamı çıldırtabiliyor kimi zaman

SON KARAR

GRAFİK	9/10
SES VE MÜZİK	8/10
HİKAYE / ATMOSFER	8/10
EĞLENCE	9/10

"Solucan Jim'e bu zorlu yolda eşlik etmek istemez misiniz?"

8.5

Ne Kadar Oynanır?
1 hafta kadar oynanır. Oynayın.

PC



PIXEL Oradaydım

LEONA'NIN KADERİ

(King of Fighters '97: Ikari takımı, oyun sonu)

Kimselerin yolunun düşmediği küçük bir köyde doğmuştur Leona. Ailesiyle normal bir yaşam sürmektedir. Bir gün, Leona daha çocukken, köyüne Goenitz isminde bir adam gelerek Leona'nın köyün lideri olan babası ile görüşür. Söylediğine göre Orochi yakın bir gelecekte tekrar dünyaya gelerek hükmünü ilan edecektir. Orochi kanı taşıyan köy halkının ona hizmet etmesini, görevlerini yerine getirmesini ister. Ama kanlarının onlarda yarattığı saldırganlığı kontrol altına almayı başarmış ve barış içinde yaşamakta olan köy, Goenitz'in teklifini reddeder ve Goenitz köyden ayrılır. Ama Leona'ya kötücül bir gülüş atarak...

O gece Leona ilk kez "Riot of Blood" nöbeti geçirir. O gece köydeki herkes ölür.

Nöbeti tetikleyen Goenitz sonuçtan memnun kalmıştır ve "işe yarayacağı zaman" yeniden Leona'nın karşısına çıkacaktır. Leona nöbetten kurtulduktan sonra yaşadığı şok nedeniyle hafızasını kaybeder. Amaçsızca dolaşmaya başlar. Kumandan Haidern onu bulur ve kızda doğal bir dövüş yeteneği olduğunu görüp onu bir savaşçı olarak yetiştirir.

Yıllar sonra, Leona artık 18 yaşında genç bir kızken görevi gereği King of Fighers '96 turnuvasına katılır. Burada Goenitz ile karşılaşan Leona, kim olduğunu ve Orochi kanı taşıdığını öğrenir. "Ona hizmet etmek ve kan dökmek senin kaderin" der Goenitz. Bu öğrendikleri karşısında ruhsal bunalıma giren ve dengesizleşen Leona, ve de takım arkadaşları Ralf ve Clark, askeri görevden alınırlar. Arkadaşları sırf Leona kendine gelsin diye bir sonraki yıl da kendilerini turnuvaya yazdırırlar. Ve o turnuvada Orochi'yi alt ederek dünyayı felaketten kurtarırlar. Zafer kazanılmıştır ama...

Ama zaten pek sıcak bir insan olmayan Leona'da haddinden fazla bir durgunluk vardır. Çünkü hatırlamıştır... Babasını, annesini, köyünü... Ellerindeki kanı... O anın verdiği acıyla Leona bıçağıyla kendisini öldürmeye kalkışır. Neyse ki Ralf onu son anda durdurur. Öfkeyle bağırır: "Kendini suçlama! Kaderin mi? Hah! Saçmalık!" Bu duydukları sayesinde Leona bir şeyi daha hatırlar: babasının son sözlerini. O da birebir aynı şeyleri söylemiştir. Ve babasının en son söylediği de şudur: "Kendi kaderini kendin yaz Leona..." **-Ömer**





PIXEL YAZITLARI

PİYASAYA ÇIKMADIĞI HALDE OYNANAN THRILL KILL

Neredeyse 4 yıldır şu köşeyi yazıp, "Arkadaşlar Piksel'de görmek istediğiniz konuları lütfen iletin" dememe rağmen inanın bunca zamandır istek parçaların sayısı bir elin parmaklarını geçmedi. Ama daha da ilginci, aksine okurlardan mail beklerken geçen ay Volkan kapıyı çaldı ve "Ya benim Thrill Kill diye oynadığım bir oyun vardı. Aslında o oyun hiç piyasaya sürülmemiş diyorlar, nedir aslı astarı?" diye sorunca olayı aydınlatmak görev bildim. Ne de olsa müşteri müşteridir.

Şimdilerde can çekişen bir tür olsa da dövüş türü oyunlar 90'larda oldukça etkindi. Mortal Kombat'ın türe kattığı vahşet unsuru oyuncu camiasının dişlerinin kaşınmasına sebep olunca, şimdilerde kepenkleri indirmiş olan **Virgin Interactive**, PSX'in muazzam gücünü kullanan vahşi bir dövüş oyunu yapmaya girişti. Zira oyunun temel özelliklerinden olan dört kişinin aynı anda dövüşebilmesi (hem poligon 3 boyutlu!) zamanı için oldukça büyük teknolojik adımlardı.

Neredeyse tamamlanan oyun vahşet ve cinsellik öğelerini sonuna kadar zorluyor, resmen uzuvlar ve iç organlar havada uçuşuyor, fetiş kıyafetli karakterler birbirini parçalıyor, o dönem için oldukça sert sayılabilecek cinsel öğeler kullanılıyordu (tabii buradan aynı zamanda Volkan'ın da ne kadar sapkın bir insan olduğunu rahatlıkla çıkartıyoruz, terbiyesiz seni) *(Sen gelsene şöyle bi! –Volky)*.

Lakin oyunun piyasaya sürülmesine kısa bir süre kala oyunun içerdiği vahşet ve yetişkin öğelerini oldukça rahatsız edici bulan dağıtımcı firma oyunu piyasaya sürmekten vazgeçti, hatta başka birilerinin de yayınlamasına bile izin vermedi. Çünkü oyunun firmanın imajına zarar vereceğinden korkuyorlardı. Peki, bu dağıtımcı kimdi diyorsanız sıkı durun, açıklıyorum: **Electronic Arts**.

Tabii oyuna aylarını veren zavallı ekip bu duruma oldukça bozuldu ve internet üzerinden oyunun neredeyse bitmiş halini yayıp, ta bizim korsan tezgâhlarına kadar ulaşarak sanki normal bir sürüm gibi etrafa yayılmasına, hatta belki de en bilinen ve oynanan "unreleased" oyun olmasına sebep oldu. O yüzden "keşke korsanını almasaydım zamanında" falan diye üzmeyin kendinizi hiç. Orijinali korsan çünkü.

-Emre Sümer



Korsancı abilerden bu görüntü yabancı olmasa gerek.





Oyunun prototip CD'lerinden biri.



Mutlu aile tablosu


Oyunun nezih dövüşlerinden bir sahne


Sana zahmet duvara bakıver bi canım.



Eski Dergilerim

Oyun reklamlarında eskiden beri tazeliğini koruyan bir yöntem de o oyuna dair yapılan kritikten güzel bir cümleyi cımbızla alıp ekrana çakmak. Oyungezer şöyle böyle dedi diyen kaç kurum oldu bilemiyoruz ama "abartılara" örnek olarak Lufia'yı verebiliriz. Oyunu oynamamış biri şu reklam sayfasını gördükten sonra "Allah benim belamı versin! Nasıl oynamamışım bu oyunu ben ya!" diyebilir çok net.

LUFIA'S GOT EVERYONE TALKING...

"The best RPG so far this year."
- ELECTRONIC GAMES

"Lufia is a terrific RPG...IT'S HOT!"
- GAME PLAYERS

"Lufia is one that stands apart from the pack."
- GAMEPRO

"Lufia is up there with the best of 'em."
- VIDEO GAMES

"I recommend this RPG...for both beginners and masters alike."
- GAME FAN

Electronic Gaming Monthly Editors' Choice Gold

Game Players Ultimate

BUT PLAYING IS BELIEVING!

OUR EXCITING NEW RPG PITS YOU AGAINST EVIL AND CHALLENGES YOU IN A STRUGGLE TO SAVE THE WORLD.

Nintendo

TAITO HINT LINE
1-900-28-TAITO
$.75/min. for recorded hints. $1.25/min. for live hints. Must be 18 yrs+. Touch-tone only.

TAITO
THE ONLY GAME IN TOWN
TAITO AMERICA CORPORATION
390 Holbrook Dr., Wheeling, IL 60090

Lufia & The Fortress of Doom

SUPER NINTENDO

Oyungezer

SAYI: 69 - 2013/07

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Art Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 7 Temmuz 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.